PC PLAYSTATION2 XBOX GAMECUBE PSP NINTENDO DS GBA

XS MAGAZINE

№4-5 (16-17) апрель-май 2006

ЖУРНАЛ ДЛЯ НАТУРАЛЬНЫХ ИГРОКОВ
ЭКС-ЭС МЭГЭЗИН

REVOLUTION ПРОТИВ PLAYSTATION 3 И XBOX 360

БАЧИНСКИЙ И СТИЛЛАВИН О ГЕЙМИНГЕ

UNREAL TOURNAMENT 2007

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE

40 ВЕЩЕЙ, КОТОРЫЕ НАС РАЗДРАЖАЮТ В ВИДЕОИГРАХ

LARA CROFT TOMB RAIDER: LEGEND

50 CENT: BULLETPROOF

ИЩИТЕ ЖЕНЩИНУ!

Cherchez la femme!

SOLITARY PUBLISHING

ISSN 1813-6052

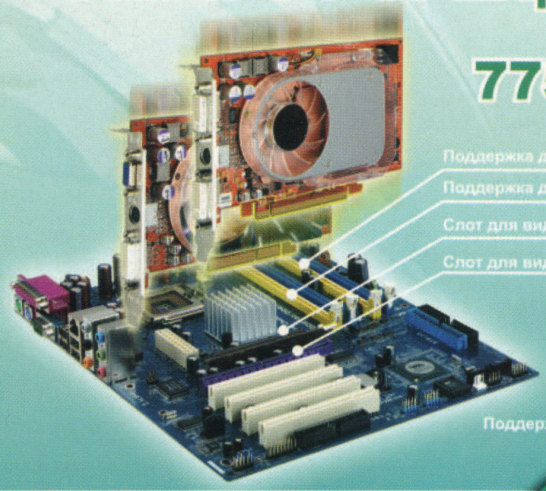
9 771813 605003 06004

XS MAGAZINE

ЭКС-ЭС МЭГЭЗИН / №4-5 (16-17) апрель-май 2006

VICTORY-
ПО-РУССКИ
ПОБЕДА
20-го марта 2006 года Российские подразделения вступают в войну! Развертывание наших войск произойдет на территории сразу десяти обитаемых миров PlanetSide - культовой онлайновой игры, где тысячи игроков со всего мира сражаются в непрекращающейся битве. Вступив в российское подразделение одной из трех воюющих сторон, ты пройдешь через битвы, поражающие размахом. Развивая своего персонажа, получая повышения и совершенствуясь в выбранной боевой специальности, ты сможешь использовать тяжелую технику и авиацию, неисчерпаемый оружейный арсенал и орбитальные бомбардировки, командовать армиями и сражаться на передовой!
Сборный пункт добровольцев - на www.akella-online.ru
PlanetSide
ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ - В МАРТЕ 2006-го
SOE
SONY ONLINE ENTERTAINMENT
PlanetSide is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc.
SOE, the SOE logo is registered trademark of Sony Online Entertainment Inc.
All other trademarks and trade names are properties of their respective owners.
Akella online

Видеокарта (VGA) совместимая как с AGP, Так и с PCI Express интерфейсами



775Dual-880Pro

- Поддержка двухканальной памяти DDRII
- Поддержка двухканальной памяти DDRI
- Слот для видеокарты AGP
- Слот для видеокарты PCI Express

Поддержка SATA, RAID, 7.1-канального звука

Вперёд в будущее
С ASRock!

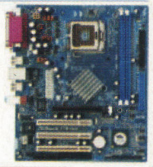
Материнская плата
Мы достигли
Совершенства!

775VM800

*Для центрального процессора Intel EM64T CPU**

LGA775 для процессора Intel P4 на базе чипсета VIA PM800

- FSB800MHz, память DDR400, AGP8X
- Встроенное 3D графическое ядро UniChrome Pro
- Hybrid Booster - Безопасная технология разгона ASRock
- Поддержка SerialATA 1.5Gb/s, RAID 0,1,JBOD, SATA HDD Hotplug («горячее подключение»)
- 5.1-канальный звук, 10/100 Ethernet LAN
- ASRock I/O Plus: поддержка 6 портов USB2.0



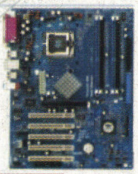
*Для получения полного списка поддерживаемых ЦП, обратитесь по адресу http://www.asrock.com/support/CPU_support/Intel-support.htm

775V88+

*Для центрального процессора Intel EM64T CPU**

LGA775 для процессора Intel P4 на базе чипсета VIA PT880

- FSB800MHz, двухканальная память DDR400, AGP8X
- 3-фазная схема питания, совместимая с процессорами Intel 04B/04A
- Hybrid Booster - Безопасная технология разгона ASRock
- Поддержка SerialATA 1.5Gb/s, RAID 0,1,JBOD, SATA HDD Hotplug («горячее подключение»)
- 5.1-канальный звук, 10/100 Ethernet LAN
- ASRock I/O Plus: поддержка 6 портов USB2.0

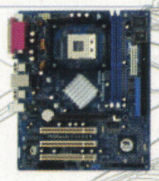


*Для получения полного списка поддерживаемых ЦП, обратитесь по адресу http://www.asrock.com/support/CPU_support/Intel-support.htm

P4VM800

Socket 478 для процессора Intel P4 на базе чипсета VIA PM800

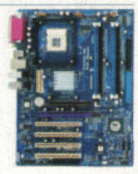
- FSB800MHz, память DDR400, AGP8X
- Встроенное 3D графическое ядро UniChrome Pro
- Hybrid Booster - Безопасная технология разгона ASRock
- Поддержка SerialATA 1.5Gb/s, RAID 0,1,JBOD, SATA HDD Hotplug («горячее подключение»)
- 5.1-канальный звук, 10/100 Ethernet LAN
- ASRock I/O Plus: поддержка 6 портов USB2.0



P4Dual-880Pro

Socket 478 для процессоров Intel P4 и Celeron D на базе чипсета VIA PT880 Pro

- FSB800MHz, двухканальная память DDR400
- Графический слот PCI Express поддерживает видеокарту PCI Express , Слот AGP8X поддерживает видеокарту AGP8X
- Мультимониторность: возможность подключения до четырех мониторов
- Поддержка SerialATA 1.5Gb/s, RAID 0,1,JBOD, SATA HDD Hotplug («горячее подключение»)
- 2 порта ATA 133, 7.1-канальный звук, 10/100 Ethernet LAN
- ASRock 8CH I/O: поддержка 4 портов USB2.0



K8Upgrade-VM800

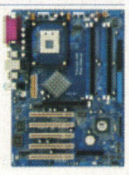
Socket 754 для процессоров AMD 64-bit Athlon 64 И 32-bit Sempron на базе чипсета VIA K8M800

- Поддержка процессоров AMD для Socket 754 с частотой шины (FSB) 800 МГц (1.6GT/s) , Память DDR400
- Поддержка Hyper-Transport и технологии AMD Cool 'n' Quiet
- ASRock Future CPU Port: интерфейс модернизации Socket 939 для платы ASRock 939CPU (дополнительно)
- Встроенное 3D графическое ядро UniChrome Pro в чипсет VIA K8M800
- Hybrid Booster - Безопасная технология разгона ASRock
- Поддержка SerialATA 1.5Gb/s, RAID 0,1,JBOD, и «горячего» подключения (Hotplug) SATA HDD
- ASRock I/O Plus: поддержка 6 портов USB2.0

P4V88+

Socket 478 для процессора Intel P4 на базе чипсета VIA PT880

- FSB800MHz, двухканальная память DDR400, AGP8X
- Hybrid Booster - Безопасная технология разгона ASRock
- Поддержка SerialATA 1.5Gb/s, RAID 0,1,JBOD, SATA HDD Hotplug («горячее подключение»)
- 5.1-канальный звук, 10/100 Ethernet LAN
- ASRock I/O Plus: поддержка 6 портов USB2.0



* Комплектация и внешний вид продукции может изменяться без уведомления. * Бренд и названия продукции являются торговыми марками соответствующих компаний. * Любые изменения, внесенные пользователем, не покрываются гарантией.

VIA we connect

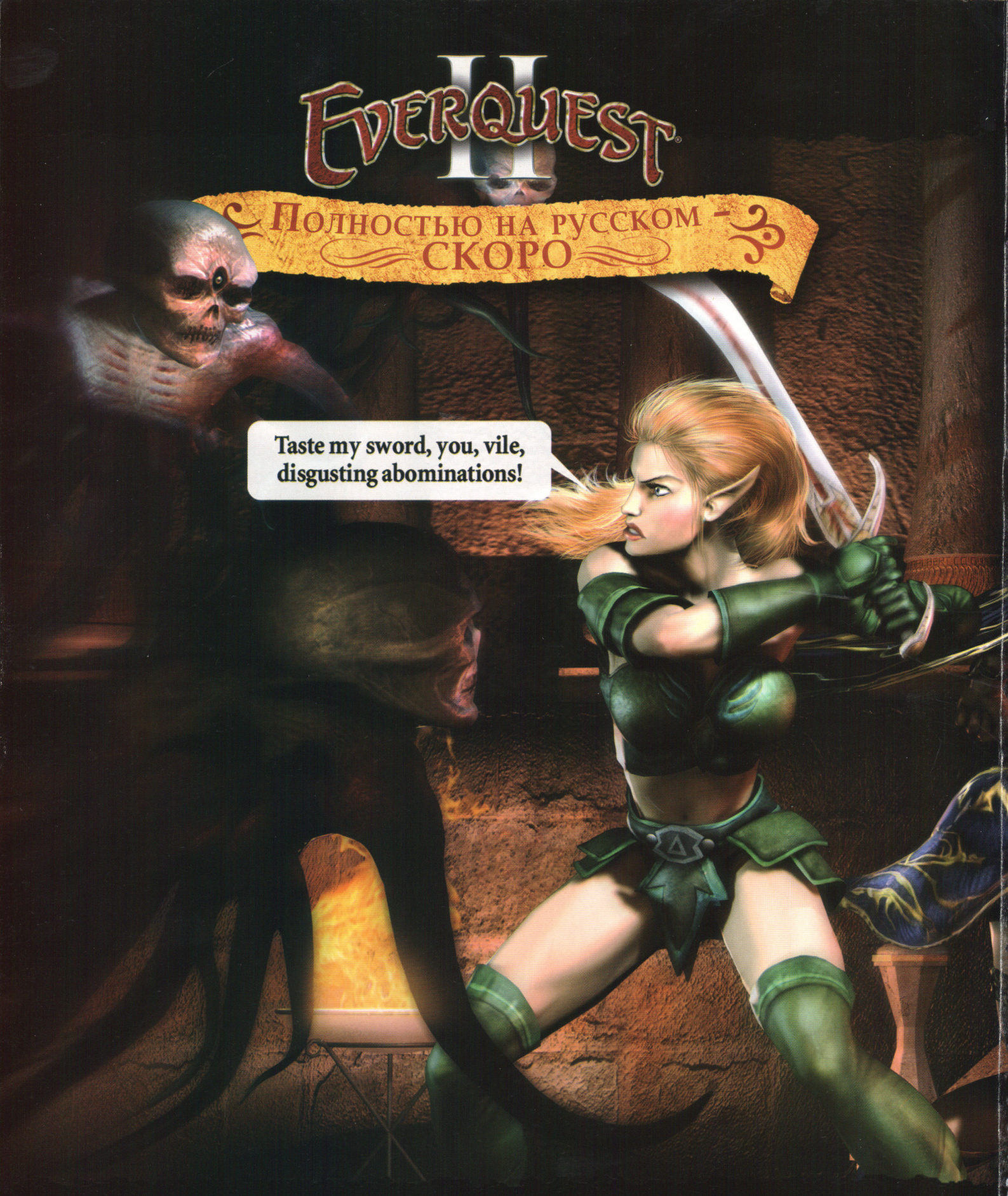
elko Grow to Succeed
Москва
Тел. (095) 234-9939
Санкт-Петербург
Тел. (812) 718-6222
http://www.elko.ru

OCS Холдинг национальная компьютерная корпорация
Москва
Тел. (095) 995-2575
Санкт-Петербург
Тел. (812) 324-2860
http://www.ocs.ru

НИКС Компьютерный супермаркет
Москва
Тел./факс (095) 974-3333
http://www.nix.ru

ULTRA ELECTRONICS
Москва
Тел. (095) 775-7566
Санкт-Петербург
Тел. (812) 336-3777
http://www.ultracomp.ru

ASRock®
www.asrock.com



Akella online

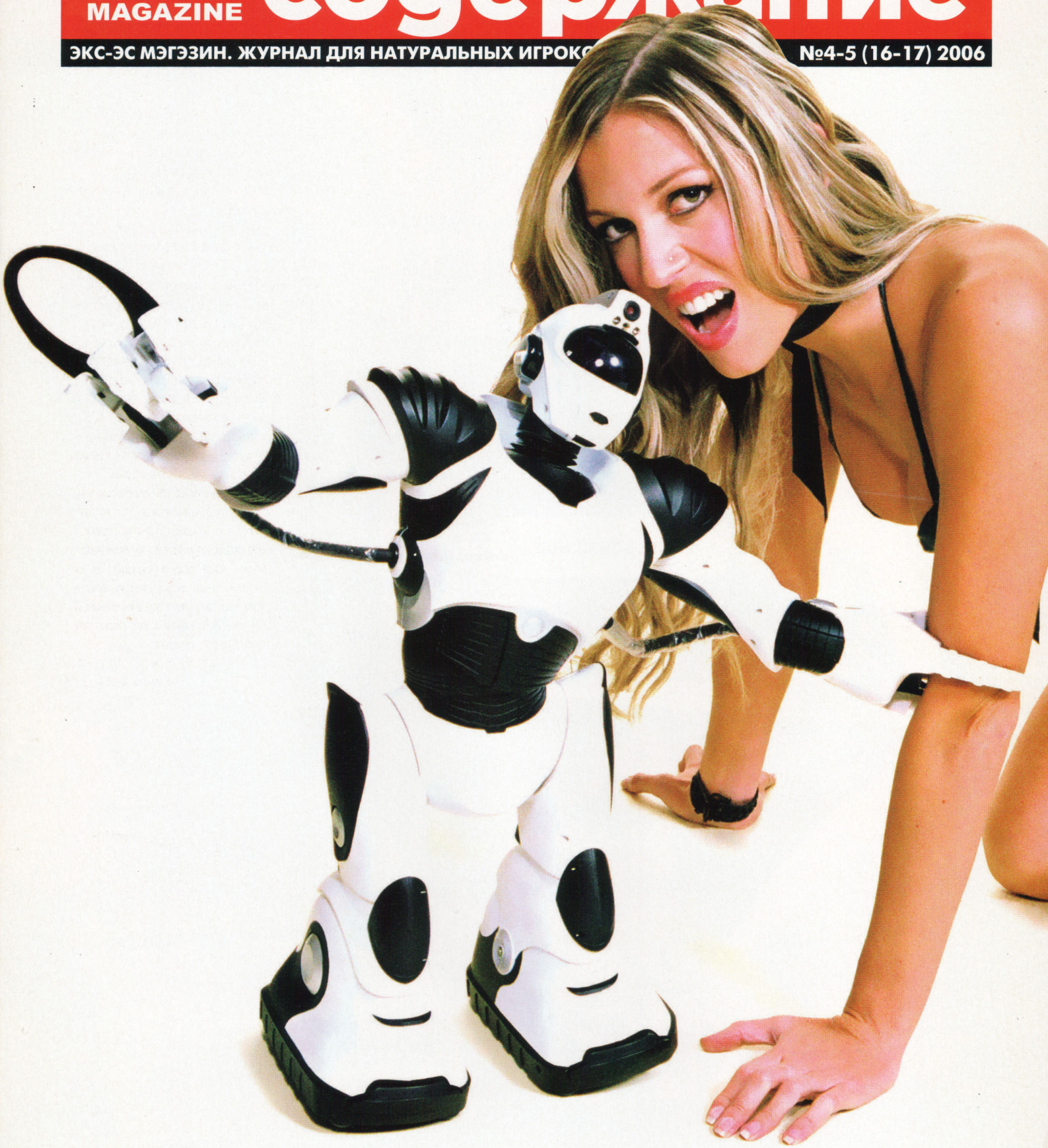
SOE SONY ONLINE ENTERTAINMENT

© 2004-2006 Sony Online Entertainment Inc. EverQuest is a registered trademark and " Where Adventure Comes Alive " is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. SOE and the SOE logo are registered trademarks in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.

Что ты сказала?..
ПОДРОБНОСТИ НА
everquest2.akella.com

XS MAGAZINE содержание

ЭКС-ЭС МЭГЭЗИН. ЖУРНАЛ ДЛЯ НАТУРАЛЬНЫХ ИГРОК№4-5 (16-17) 2006



На обложке:
Новая концепция журнала нашла свое отражение во всем, начиная с обложки.

News	006
Versus	012
Интервью	014
Девушка месяца	018
Бачинский и Стиллавин	020
Virtual Babes	022
City of Life	024
Cover Story	
Splinter Cell: Double Agent	026
Betatest	034
Unreal Tournament 2007	046
50 Cent: Bulletproof	052
Trauma Center: Under the Knife	060
Ghost Recon Advanced Warfighter	066
Lara Croft Tomb Rider: Legend	072
Reviews	080
Давид против двух Голиафов	094
40 вещей, которые раздражают нас в видеоиграх	100
Hardware	106
Internet	110
Финиш	112

Современные видеоигры *– элитарное искусство и массовая культура одновременно, стремительно развивающийся бизнес и безграничные возможности для самореализации огромного количества людей. Культовые персонажи и образы виртуальных миров стали неотъемлемой частью менталитета людей XXI века. Производство видеоигр – трудоемкий и затратный процесс. Для создания игры сегодня необходимо привлечь профессионалов высочайшего уровня: дизайнеров, программистов, сценаристов, режиссеров, художников и музыкантов. И это далеко не полный список!*

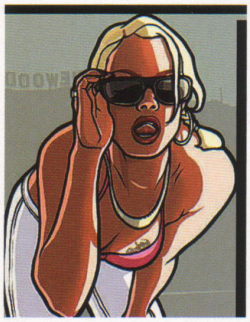
Обновленный XS Magazine предлагает современный взгляд на электронные развлечения. Игры давно вышли за рамки детской забавы. Игровые журналы – нет. Мы собираемся устранить образовавшееся несоответствие. Помогут нам в этом французские коллеги. Особенно фотографы и их модели. Да, XS становится журналом, ориентированным на мужскую аудиторию. Но ведь ни для кого не секрет, что основные потребители продукции, производимой транснациональным игропромом, – молодые мужчины. Мы рассчитываем, что XS будет интересен не только тем из них, кто не может и дня провести, не поиграв, но и более широкой аудитории – всем, кому в принципе не чуждо это желание. Всем, кто с интересом наблюдает за развитием современной визуальной культуры, и тем более тем, кто вовлечен в процесс.

Редакция XS Magazine

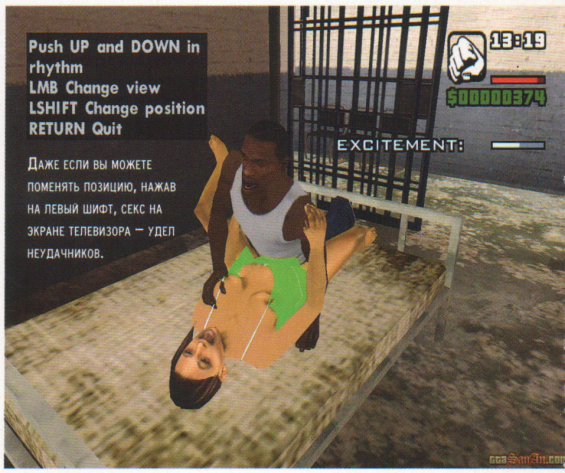
Девушки против Карла Джонсона

Все как в жизни. И даже орнамент на коврике далек от идеала...

Американская организация, защищающая интересы секс-работников, призывает бойкотировать GTA: San Andreas

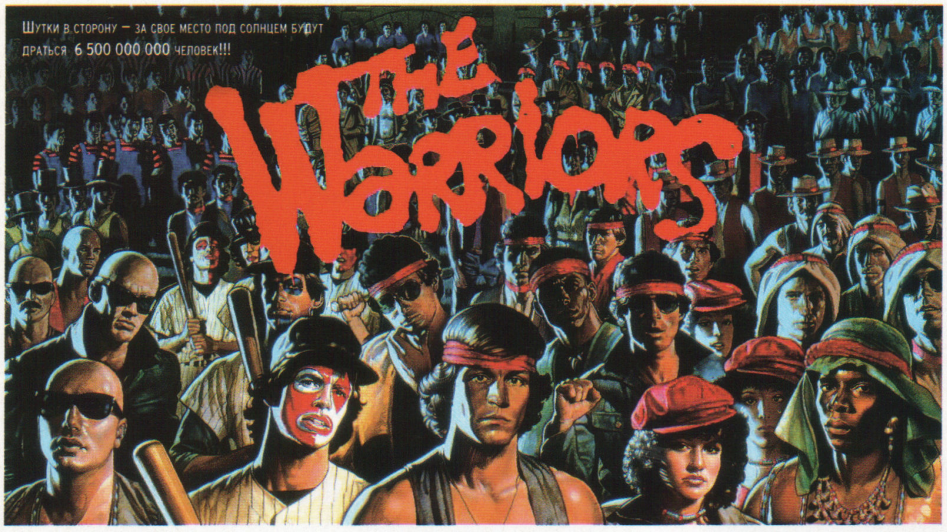


Многострадальный бренд GTA продолжает вызывать живой отклик в сердцах разного рода общественных активистов. Вслед за политиками, полицейскими чинами и национальными меньшинствами на разнузданные приключения моторизированных негодяев обратили внимание представительницы древнейшей профессии. Организация, фактически являющаяся профсоюзом работников сферы секс-услуг, призывает к бойкоту Grand Theft Auto: San Andreas, поскольку игра, якобы, поощряет убийство и изнасилование проституток. Сложно серьезно комментировать это обращение продажных женщин к добропорядочным гражданам, так что придумайте что-нибудь сами.



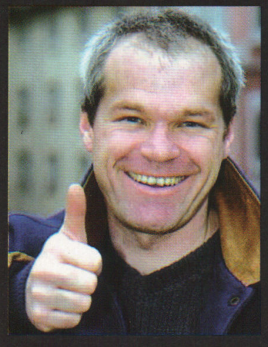
Даже если вы можете поменять позицию, нажав на левый шифт, секс на экране телевизора — удел неудачников.

Не все жанры одинаково полезны



Опубликованы результаты исследования привлекательности разных жанров для издателей

Производство «криминальных экшнов», к которым принадлежит серия GTA и ее многочисленные последователи, не так выгодно, как принято считать. Об этом свидетельствует исследование компании Susquehanna Financial Group, которая выяснила, что самый привлекательный с точки зрения финансовых перспектив жанр — это FPS. Дальше по списку идут гонки и спортивные симуляторы, а GTA-клоны замыкают короткий чарт. В исследовании учитывались не только абсолютные продажи, но также многолетняя динамика и некоторые другие показатели.



В плохих экранизациях виноваты мы сами

Трэш-режиссер Уве Болл обиделся на игровую индустрию и собирается бросить экранизации игр.

Печально знаменитый режиссер-экранизатор Уве Болл, чья последняя киноработа, BloodRayne, не оправдала финансовых ожиданий, обижен на игровую индустрию. В одном из интервью маэстро трэша заявил, что в его последних неудачах виновата игровая пресса, создающая негативное общественное мнение задолго до премьеры, разделяющие то же настроение геймеры и даже игровые издатели, которые, продав права на съемки фильма, в дальнейшем не оказывают киношникам никакой поддержки. Доктор Болл всерьез подумывает о том, чтобы завязать с экранизациями, в чем мы его горячо поддерживаем.

Большой скачок к Next-Gen

Крупнейшие издатели испытывают трудности в связи с переходом на новое поколение игровых устройств

Время, когда на смену одному поколению консолей приходит новое, никогда не было легким для игроделов, но на нынешнем витке спирали аналитики (конкретнее — SG Cowen & Co) предрекают еще более серьезные трудности, чем раньше. В подтверждение этих слов крупнейшие издательства хором рапортуют о снижении финансовых показателей и о массовых увольнениях. В частности, 150 человек вышвырнула Activision, 350 человек — Electronic Arts и 250 — Atari. Последняя также намерена распродать все свои внутренние студии, включая знаменитую Shiny Entertainment (Path of Neo, Enter The Matrix, Messiah).

Фаст-Бокс. Американцы обогнали японцев на целый год.

Стали известны первые факты о новом проекте от id Software: он будет разрабатываться непосредственно в стенах легендарной студии, в его основу ляжет новая IP, а релиз состоится на PC и next-gen консолях.

Чуть больше чем через месяц после взятия отметки в 5.5 млн. человек количество подписчиков глобальной онлайновой соковыжималки World of Warcraft перевалило за 6 млн. У Blizzard скоро кончатся мешки для денег.

Midway закрыла гангста-проект Fear & Respect, который делался в сотрудничестве с рэпером Снуп Доггом и режиссером Boyz n the Hood Джоном Синглетоном. Работа с этими селебрити, впрочем, будет продолжена.

Из-за проблем с пиратством и бюрократией компания «Бука» закрывает китайское представительство. Все дальнейшие операции в азиатско-тихоокеанском регионе будут осуществляться из головного московского офиса.

Живи Дон Корлеоне в наши дни, занимался бы нефтянкой.

Соблазн, от которого невозможно отказаться

Electronic Arts собирается продолжить экшн-проект The Godfather и, возможно, не один раз

Бывают проекты, в успехе которых все уверены задолго до релиза, и The Godfather – как раз из таких. Именно поэтому уже сейчас компания Electronic Arts обещает подвергнуть «Крестного Отца» глубокой сиквелизации. После первой игры по мотивам культовой кинотрилогии Фрэнсиса Форда Копполы, разработку которой оскароносный режиссер, кстати, не одобрил, монструозный игрогигант собирается сварганить одно, а то и два продолжения, сделав сагу о противостоянии мафиозных семейств одним из своих основных франчайзов на ближайшие несколько лет.

Контрафакт вместо мороженого

В Шотландии осужден софтварный «пират», скрывавшийся под личиной продавца «холодной радости»

Шотландские власти осудили продавца контрафактной игровой продукции на 200 часов общественных работ. Случай примечателен тем, что опасный софтварный «пират», 50-летний Вильям Эгню, торговал нелицензионными играми из вагончика с мороженым – примерно из такого, как в джим-джармушевском фильме «Пес-призрак», хоть он и про США – что, как оказалось, является обычным каналом распространения нелегальных товаров в крупных городах Шотландии.

Шедевр джойстикостроения. Наконец-то SONY уделила достаточно внимания дизайну своей консоли.

Сколько стоит PS3?

Аналитики в очередной раз прикинули себестоимость PlayStation 3 – цифра получилась солидная

Специалисты из Merril Lynch развинтили грядущую PlayStation 3 на виртуальные составляющие и прикинули, сколько консоль может стоить для производителя. Цифра получилась очень значительная – $800, что равно цене хорошего компьютера и в два раза выше стоимости Xbox 360. Понятно, что запускать консоль по такой цене смерти подобно, и Sony пойдет на существенные потери, чтобы субсидировать платформу. С другой стороны, на бумаге себестоимость PS3 получается уж очень высокой, и поэтому возникает вопрос – а как далеко компания может позволить себе зайти в этом вопросе?

Фирма «1С» стала российским издателем одной из самых грандиозных ролевых игр – The Elder Scrolls IV: Oblivion. Дата выхода локализации неизвестна, а вот оригинал уже прямо сейчас должен лежать на полках.

Компания THQ купила студию Juice Games, создателя кросс-платформенной гоночной игры Juiced. Сумма сделки не называется, но надо полагать, теперь судьба многострадального гоночного франчайза в надежных руках.

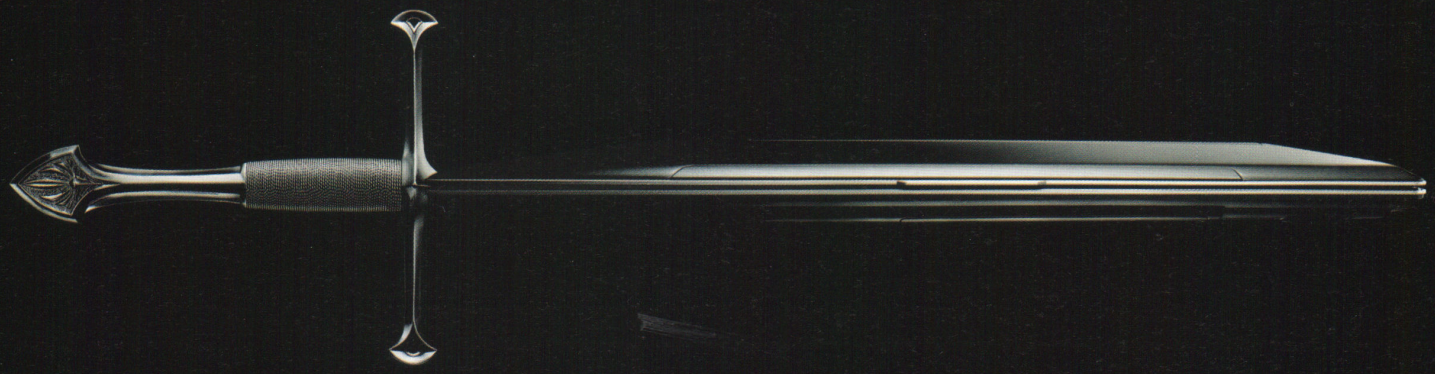
«Акелла» подписала контракт на поддержку «физического ускорителя» PhysX в своих новых играх, в частности, для консолей следующего поколения. Касательно последних мы ждем подробностей с особенным нетерпением.

Молодая фирма Bigfoot Networks обещает избавить любителей онлайн-игр от лагов при помощи устройства Gaming Network Accelerator – аппаратного акселератора передачи данных по сети.

Sony Online Entertainment вынуждена закрыть китайские сервера популярного MMO-проекта EverQuest 2, официальный запуск которого в регионе состоялся 1 марта. Причины не сообщаются.

ASUS рекомендует Windows® XP Professional

intel
Centrino® Duo

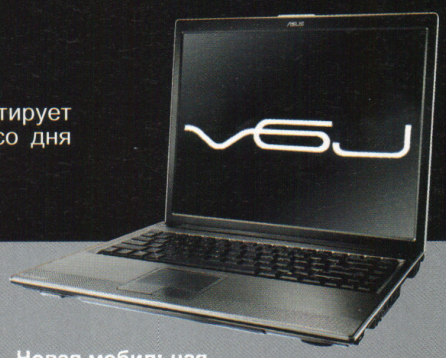


Современное оружие для покорения мира

LCD ZBD
Zero Bright Dot

Компания ASUS, известная высочайшим качеством своей продукции, гарантирует отсутствие ярких точек на дисплее ноутбука V6000J. Если в течение 30 дней со дня продажи на экране обнаружится хотя бы одна яркая точка, дисплей будет заменен.*

*Для замены дисплея необходим товарный чек или другой документ, подтверждающий факт покупки.



Ультратонкий и легкий 15-дюймовый ноутбук

ASUS V6000J - это ультратонкий и легкий ноутбук с 15-дюймовой матрицей и применением технологии ASUS Color Shine и ASUS Splendid. Обладая утонченным и элегантным дизайном, ноутбук ASUS V6000J является современным символом успеха и стиля.

- **Технология Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК**
  - Процессор Intel® Core™ Duo Processor T2100-T2700
  - Intel® 945PM Chipset
  - Intel® PRO/Wireless 3945 Network Connection with respective drivers
- Microsoft® Windows® XP
  - Home
  - Professional
- Глянцевая TFT-матрица с диагональю 15,0" и разрешением SXGA+ (1400x1050)
- NVidia GeForce™ Go 7400 with Turbo Cache up to 512 Mb (128 Mb VRAM)
- Bluetooth

Новая мобильная платформа от Intel®

www.asus.ru

ASUS®
HEART OF TECHNOLOGY

Всемирная гарантия 2 года

Горячая Линия ASUS: **(495) 23-11-999**

Москва: Армада-РС (495) 641-04-24, Артрон (495) 789-85-80, Avakom M (495) 784-67-36, Avanta PC (495) 954-54-22, Белый Ветер (495) 730-30-30, ForceComp (495) 775-66-55, ION (495) 729-57-10, **NEXUS** (495) 928-23-67, Tenfold Group (495) 545-32-71, **OLDI** (495) 105-07-00, **ПИРИТ** (495) 974-32-10, Polaris (495) 755-55-57, Портком (495) 101-33-64, Респект (495) 177-40-77, Сетевая Лаборатория (495) 500-03-05, SMS (495) 956-12-25; СтартМастер (495) 785-85-55, ТФК (495) 518-83-58; Умные машины (495) 780-00-41, Ф-Центр (495) 105-64-47, USN (495) 775-82-02; **Санкт-Петербург:** Display (812) 103-00-18, КЕЙ (812) 331-24-77, Микробит (812) 333-44-44, Компьютерный мир (812) 333-00-33; СТР Компьютерс (812) 542-45-51; **Барнаул:** C-Trade (3852) 38-10-00; **Воронеж:** РЕТ (0732) 77-93-39; **Екатеринбург:** Парад (3432) 51-48-22, Старттехно+ (3432) 56-85-01; **Краснодар:** Владос (8612) 62-33-73, Санрайз (8612) 640-066; **Новосибирск:** НЭТА (3832)16-33-11, Техносити (3832) 125-333; **Ростов-на-Дону:** Центр-Дон (8632) 698-668; **Самара:** Прагма (8462) 701-701; **Томск:** Интант (3822) 41-55-32; **Тюмень:** AD Systems (3452) 22-35-33; **Челябинск:** Японская электроника (3512) 247-47-47; **Хабаровск:** Anykey (4212) 328-155

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Core Inside, Intel, Intel Core, Intel Inside, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Intel Xeon, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, the Centrino logo, the Intel logo and the Intel Inside logo are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

Half-Life 2 превращается в мыльную оперу

Valve переименовала аддон Aftermath в Half-Life 2: Episode One — планируется выпуск серии таких эпизодов

Наверное, никто из фанатов доброго доктора с монтировкой не сомневался, что приключения не закончатся с выходом аддона Aftermath. Радуйтесь, так оно и будет. Причем производство дополнений богоспасаемая студия Valve решила поставить на поток, в связи с чем Aftermath переименован в Half-Life 2: Episode One, а новые порции дополнительного контента уже бередят разработчикам воображение. Подобное решение отцов системы цифровой дистрибуции Steam совсем неудивительно, ведь по той же схеме предполагается распространять SiN Episodes от Ritual.

Поставить успех на поток — вот что нужно сделать. Остальное можно купить.

Цена фантома

Достоянием общественности стали объемы растрат небезызвестной компании Infinium Labs, создателя консоли Phantom

Создатели этого модема умели писать бизнес-планы...

Infinium Labs., балансирующая на грани банкротства и недавно отказавшаяся от планов по выпуску своей «онлайновой приставки» Phantom в пользу оригинальной наколенной клавиатуры для геймеров, представила отчет о расходах с момента основания в декабре 2002-го. Как оказалось, за время своего существования компания растратила $62.7 млн., из которых лишь 3.5 млн. пошли собственно на разработку «Фантома». Из остальных денег около половины ушло на рекламу, 12.8 млн. «съели» консультанты, 11.9 млн. было выплачено в виде зарплат, а накладные и административные расходы потребовали еще 5.9 млн.

Весенние скидки на распродаже российского игропрома

Компания G5 Holdings продала пакет своих акций скандинавским венчурным инвесторам

Еще одна известная российская компания прибегла к помощи западного капитала. За «Нивалом», «Букой» и «Акеллой» в теплые руки инвесторов отдалась G5 Holdings (объединяющая G5 Software и G5 Mobile), которая продала пакет своих акций неназванным скандинавам. Сумма сделки не называется, но отдельно подчеркивается, что пакет не был контрольным. Как заявляют представители G5, продажа части акций будет способствовать оптимизации роста и развития компании, выходу на перспективные европейские рынки и повышению капитализации G5 Holdings за счет реструктуризации.

Шальные деньги — легко пришли, легко и ушли.

Бывший CEO Gizmondo разбил коллекционную Ferrari

Экс-директор компании-производителя карманной приставки Gizmondo попал в автоаварию на нелегальных гонках

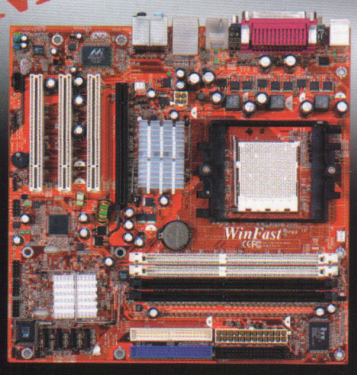
Бывший CEO компании Gizmondo Стефан Эрикссон попал в автоаварию, достойную самых зрелищных моментов гоночной серии Burnout. Игрок, уличенный в связях со шведской мафией, на своей коллекционной Ferrari Enzo стоимостью в $1 млн. участвовал в нелегальной стрит-гонке, однако досрочно выбыл из соревнования, врезавшись в дорожное ограждение и превратив суперкар в неподлежащий восстановлению металлолом. По данным полиции, Стефан гнал на скорости 160 миль в час, и мощный автомобиль «взлетел» на неровности дороги. К тому же, водитель был нетрезв (видимо поэтому отделался разбитым носом).

www.foxconn.ru

WinFast®

Материнские платы: WinFast6150/6100
Отличные графические возможности по доступной цене!

NEW!

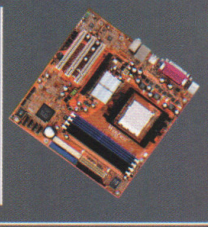


6150K8MD-8EKRS

- AMD Athlon™ 64/64FX processors, Socket 939
- 2000 MT/s HyperTransport
- Dual channel DDR400 / DDR333 / DDR 266 DRAM x4 DIMMs, Max 4GB
- IEEE 1394a
- PCIe x16
- DVI interface/TV out
- 4 Serial ATAII / 300 w / RAID 0, 1, 0+1, 5
- **7.1 channel, Realtek ALC850 (HDA)**
- GbE LAN (Marvell)
- 8 USB 2.0 ports

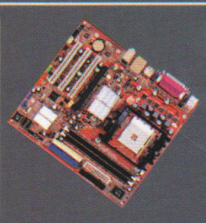
AMD 64 Athlon FX | AMD 64 Athlon™

NVIDIA GeForce 6150 | NVIDIA nForce 430 | HD Video HD Audio



6150K8MA-8EKRS

- AMD Athlon™ 64/64FX processors, Socket 939
- 2000 MT/s HyperTransport
- Dual channel DDR400 / DDR333 / DDR 266 DRAM x4 DIMMs, Max 4GB
- IEEE 1394a
- PCIe x16
- TV out
- 4 Serial ATAII / 300 w / RAID 0, 1, 0+1, 5
- 7.1 channel, Realtek ALC850
- GbE LAN (Marvell)
- 8 USB 2.0 ports



6100K8MB-RS

- AMD Athlon™ 64 / Sempron™ processors, Socket 754
- 1600 MT/s HyperTransport
- Single channel DDR400 / DDR333 / DDR 266 DRAM x2 DIMMs, Max 2GB
- PCIe x16
- 2 Serial ATAII / 300 w / RAID 0, 1
- 5.1 channel, Realtek ALC653
- 10/100M LAN (Realtek)
- 8 USB 2.0 ports

Дилеры: Москва: Pronetgroup – (495) 789-3846; Ultra Computers – (495) 775-7566; Инкотрейд – (495) 785-8659; Кит – (495) 777-6655; Компьтадор – (495) 274-7300; НИКС – (495) 974-3333; Полярис – (495) 775-5557; Альметьевск: Компьютерный мир – (8553) 25-38-29; Волгоград: ЮКК МТ – (8442) 49-19-20; Краснодар: Игрек – (8612) 210-98-50; Красноярск: КАПИТАЛ-СЕРВИС – (3912) 63-60-30; Курск: КомпьюЛенд – (0712) 56-46-43; Курчатов: КомпьюЛенд – (07131) 2-31-22; Липецк: Регард – (4742) 22-13-09; Набережные Челны: КЦ «Next Computer» - (8552) 39-03-38; Нижнекамск: КЦ «Next Computer» - (8555) 43-79-82; Нижний Новгород: АйТиОн – (8312) 74-85-90; ВИСТ-НН 000 – (8312) 78-48-78; Ником-Медиа (8312) 34-11-34; ЮСТ – (8312) 30-16-74; Новосибирск: ЗЕТ ИСК – (3832) 125-142; Новый Уренгой: Все для офиса – (34949) 5-55-55; Омск: ТНТ 000 – (3812) 36-82-42; Электронный рай – (3812) 51-04-04; Рязань: Ultra - (4912) 205-205; Самара: Прагма – (8462) 16-32-87; Саратов: АТТО – (8452) 444-111; Томск: Стек – (3822) 554-544; Улан-Удэ: Снежный Барс – (3012) 43-00-006, 43-55-15; Хабаровск: Диалог Плюс – (4212) 50-37-06; Дальком – (4212) 42-86-72; Челябинск: Алиас – (3512) 37-87-17; Чита: Вавилон – (3022) 32-55-00.

ASBIS® ASBIS www.asbis.ru

DinaVictoria www.dvcomp.ru

merlion MERLION www.merlion.ru

Тринити Лоджик www.tl-c.ru

SOLID SNAKE VS SAM FISHER: у кого круче яйца?

Определить, кто же из этих двоих парней лучший агент, очень сложно, а сказать, кто из них настоящий мачо, просто невозможно. Впрочем...

Солид Снейк VS Сэм Фишер

ПРОЯВЛЕНИЯ СЕКСУАЛЬНОГО ПОВЕДЕНИЯ

Приключения этого героя пропитаны эротизмом (кроме MGS3, где продемонстрировано какое-то невнятное его сексуальное поведение). У Снейка такой псевдоним не потому, что он относится к одному из видов хладнокровных животных, а потому, что он без колебаний готов вынуть свою «змею». Развивая зоологическую тему, добавим: он скорее похож на пчелу, которая собирает нектар с каждого цветочка, попадающегося на глаза, чем на императорского пингвина, верного своей половинке до самой смерти.

ПОБЕДИТЕЛЬ

Мачо, истекающий тестостероном... Но что мы знаем о личной жизни и интимных приключениях Сэма Фишера? Лишь благодаря сценарию новой игры Splinter Cell, из которого мы узнали, что у него есть дочь, можно сделать вывод, что одна гетеросексуальная связь у него была (причем результативная). Но ни разу мы не видели ни проявления его эмоций в отношении слабого пола, ни даже малейшего возбуждения при виде прекрасных созданий, встречавшихся ему на пути.

ФАЛЛИЧЕСКИЙ СИМВОЛ

Снейк обычно использует нож и обычный пистолет с глушителем, но порой не прочь «побаловаться» винтовками, портативными гранатометами и другим тяжелым и продолговатым оружием, которое, как известно, является фаллическим символом. Отсутствие привязанности к какому-то одному виду оружия и постоянное колебание между большим калибром и маленьким острым ножом свидетельствует о неуверенности в своей сексуальной силе. Все это наводит на мысли о его мужском бессилии.

ПОБЕДИТЕЛЬ

Сэм всегда остается верен своему оружию, небольшому и довольно скромному, но всегда готовому к использованию. Таким образом выражается его регулярная и стабильная сексуальная жизнь, хотя пристрастие к «легкому» оружию свидетельствует о том, что он далекот того, чтобы называться «жеребцом». Его сдержанность и желание всегда оставаться в тени говорят также и о том, что Сэм не слишком удовлетворен размером своего «атрибута», поэтому его личная жизнь остается тайной.

ЭРОТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

На первый взгляд, Снейк кажется человеком, которого не привлекают слишком разносторонние сексуальные утехи. Однако можно с уверенностью сказать, что Снейк – сторонник миссионерской позы, равнодушно относящийся к сексу в постели и предпочитающий для этого скорее экзотические места: в чаще леса, на улице или на пыльных грязных складах для роботов-воинов. Снейк, видимо, может получить удовольствие только в экстремальных условиях.

ПОБЕДИТЕЛЬ

Поклонник латекса, эдакий сексуальный охотник, преследующий свою жертву в темноте с прибором ночного видения на носу, Сэм Фишер не слишком разнообразен в своих сексуальных проявлениях. Несмотря на то, что он обладает очевидной мужской привлекательностью, можно предположить, что он не относится к числу любовников, умеющих регулярно изобретать новые сексуальные игры.

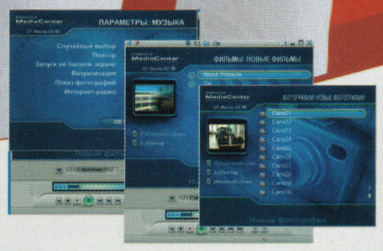
ВЕРДИКТ:

На одной чаше весов у нас Снейк, который пока еще не нашел себя в сексуальном плане, но который достаточно дерзок и склонен к распутству. На другой – Сэм Фишер, у которого по сравнению со Снейком более традиционные сексуальные вкусы и который выглядит более привлекательно с точки зрения своей мужской силы. И все же Сэм Фишер немного проигрывает Снейку. Но ему достаточно немного отойти от образа мачо и слегка раскрепоститься, чтобы стать достойным с точки зрения сексуальности соперником Снейка... Тем более, что у них так много общего.

Pinnacle PCTV

Тюнер, который превратит твой ПК в развлекательный центр!

9 наград Emmy
За технические достижения



110i

Внутренний тюнер для аналогового ТВ и радио

100e

Внешний тюнер для аналогового ТВ

100i

Внутренний тюнер для аналогового ТВ

В комплект всех тюнеров включена программная оболочка MediaCenter

Официальный представитель в России

Тел. (095) 783-55-45
e-mail: dealer@pinnaclesys.ru

Полный список партнеров Pinnacle Systems смотрите на сайте www.pinnaclesys.ru

MC CLUB
MULTIMEDIA CLUB
Эксперты в мультимедиа с 1991

pinnacle
A division of Avid

ДИАНА М. ДОРОУ, ДВОЙНИК ЛАРЫ КРОФТ

Диана М. Дороу очень достоверно играла роль Лары Крофт на самых разных мероприятиях, инспирированных этой игрой. Ее рост – 1.70, а волнующие всех размеры – 94/56/88.

Когда началась твоя карьера Лары Крофт?
Все началось, когда несколько человек мне сказали, что я похожа на Лару.
Моей первой реакцией было спросить, кто это такая, так как я абсолютно ничего не знала ни о ней, ни об игре. Я облазила весь Интернет и нарыла кучу информации об этой героине. Она показалась мне очень привлекательной, и я стала пробовать одеваться как она. Мои друзья сказали, что я просто обязана стать двойником Лары. Мое первое публичное появление состоялось на страницах одного компьютерного журнала. Это был успех, и меня начали приглашать в другие журналы изображать Лару. Три года назад немецкое подразделение Eidos предложило сыграть Лару в рамках Game Convention. В августе 2005 года я снова представляла Лару Крофт на Game Convention в Лейпциге. Я изображала героиню из будущей Lara Croft Legend для 135000 зрителей.

Каково это, быть Ларой Крофт?
Когда я играю свою роль, у меня часто бывает очень яркий макияж, и если я сижу или просто не двигаюсь, многие принимают меня за манекена. Кто-то даже пугается и вскрикивает, если я начинаю шевелиться! Или иногда дети меня спрашивают, как мне удалось сбежать в Tomb Raider 2 или победить в битве в четвертой игре. А еще один раз я даже поставила автограф на купюре в 100 евро.

Что ты думаешь о Ларе?
Это многосторонний персонаж. Она сильна, отважна, хитра и сексуальна! Она знает, чего хочет, и хотя выглядит такой сильной, она очень чувствительна и ищет мужской защиты. Я обожаю ее! Согласно одному опросу, который был недавно проведен, 95% мужчин признались, что боятся ее, но при этом все о ней мечтают.

Три слова, определяющие ее?
Непобедимая, умная и горячая!

В какие игры ты играешь?
Увы, сейчас у меня совсем нет времени. Раньше много играла в Tomb Raider 2, жду новую игру Legend. Что касается парней, играющих без остановки, то если им удается иметь нормальные отношения с противоположным полом в реальной жизни, то мы не можем их упрекать в увлечении красивыми виртуальными женщинами.

Какие образы Лары тебе нравятся больше всего?
Я люблю и ее классический образ, и образ Catwoman в черном платье или купальнике.

Где можно на тебя посмотреть?
Уже целый год у меня есть собственный сайт www.lara-double-diana.de, пользующийся успехом как у мужчин, так и у женщин. Я больше рада посещениям женской половины аудитории, это более искренний и ценный комплимент в адрес моей деятельности.

Каков твой идеал мужчины?
Внешние данные не самое главное, но он должен быть мужественным, сильным и уверенным в себе. Он должен знать, чего хочет, и уметь выполнять свои обещания! Я должна иметь возможность положиться на него. Я считаю, что доверие – это основа любых отношений. Я хочу веселиться вместе с ним, смеяться, совершать всякие безумства. Он должен быть мне верен и гордиться тем, что я его выбрала! Будучи сейчас одинокой, я знаю, о чем говорю.

А ларчик просто открывался!
О том, кто сейчас легитимно воплощает идеалы Лары Крофт по эту сторону экрана вы можете узнать из специального материала на стр.72.

Бикини здесь будет недостаточно!
3
С такой «Ларой» поиграть было бы даже интересней...
...nur in Deinen Träumen...
2

Во что облачены эти парни вы можете узнать на стр. 77.

Мертвая девочка еще вернется?

Monolith Productions делает продолжение высокотехнологичного шутера F.E.A.R., но под другим названием

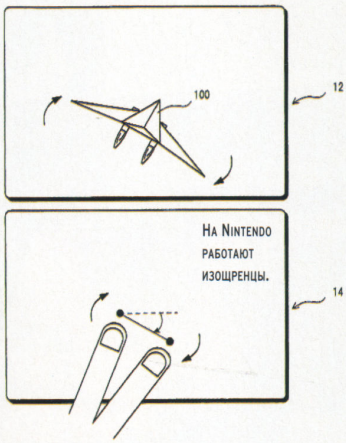
Приключения ударной спецгруппы со с.т.р.а.ш.н.ы.м. названием F.E.A.R. не закончились с кредитсами, заявила студия Monolith Productions. Однако продолжение одного из лучших шутеров прошлого года выйдет под новым названием, поскольку все права на старое принадлежат издателю VU Games, а у разработчика, в свое время купленного компанией Warner Bros., остались только игровая вселенная и персонажи. Проект выйдет на PC и next-gen консолях, и это пока все, что о нем известно.

Хотим Б.О.Я.Т.Ь.С.Я. ДАЛЬШЕ!

Как два пальца об тач-скрин

У Nintendo обнаружился интересный патент, открывающий новые способы управления на портативной консоли

В гигантской базе данных патентного бюро США еще в 2004 году обнаружился зарегистрированный компанией Nintendo патент на устройство портативной игровой консоли с двумя экранами, один из которых – сенсорный. Можно



На Nintendo работают изощренцы.

подумать, что перед нами – прототип известного всем «двуглазика» DS, однако не все так просто. Дело в том, что в патенте подробно объясняется управление тач-скрином при помощи... двух пальцев. Согласитесь, такая схема куда интереснее, чем у реального DS, где необходим стилус.

Depeche Mode на языке героев The Sims

Для аддона к The Sims 2 известнейшая группа перепела свою песню на «симлише»

Согласно заявлению Electronic Arts, в аддон The Sims 2: Open for Business попала песня группы Depeche Mode. Мастодонты электронной музыки отдали маленьким человечкам композицию Suffer Well с последнего альбома – Playing the Angel, причем не просто отдали, а перепели ее на «симлише» – тарабарском языке, специально созданном для вселенной The Sims. Кстати, в его фонетическую основу положено два реальных языка – украинский(!) и тагальский, на котором говорит большинство населения Филиппин.

Фанаты выпросили для «Нивала» дополнительное время на тестирование Heroes of Might and Magic V

Под давлением коммьюнити компания Ubisoft вынуждена отложить релиз пятых «Героев»

Компания Ubisoft решила задержать до второго квартала релиз пошаговой стратегии Heroes of Might and Magic V, разрабатываемой в стенах Nival Interactive. Этому предшествовало кратковременное, но весьма напряженное противостояние с хардкорным коммьюнити, которое было недовольно качеством бета-версии и требовало продлить сроки, отпущенные на доводку игры. В частности, с таким ультиматумом обратилась к издателю международная коалиция «геройских» фан-сайтов, временно прекративших всякую информационную поддержку проекта. В настоящий момент конфликт преодолен, и продолжается открытое бета-тестирование.

В ТАКОМ НАРЯДЕ ХОТЬ ПОД ВЕНЕЦ!

Известные гейм-дизайнеры Мишель Ансель, Фредерик Рэйнал и Шигеру Миямото приняты во французский рыцарский орден. К сожалению, приставку «сэр» к имени, как в Британии, им это не дало.

В список дисциплин турнира World Cyber Games, гранд-финал которого пройдет в октябре в итальянском городе Монца, включены два тайтла для консоли Xbox 360: файтинг Dead or Alive 4 и гонки Project Gotham Racing 3.

ИГРА ДЛЯ PSP™ – В ПОДАРОК!

ИГРА В ПОДАРОК!

КУПИ PSP™ И ВЫБЕРИ ИГРУ В ПОДАРОК!*

* При покупке комплекта PSP со специальной наклейкой.
Для получения игры в подарок необходимо заполнить анкету, вложенную в коробку.
Ассортимент игр доступен до тех пор, пока они имеются в наличии.

"PSP" and "UMD" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. " " is a registered trademark of Sony Corporation.
All games titles, content, Publisher names, trademarks, artwork and associated imagery are trademarks and/or copyright material of their respective owners. All rights reserved.

ДЕВУШКА МЕСЯЦА

Наташа Йи была замечена на съемках Ubisoft для 187: Ride or Die. Встретив ее еще раз, мы не дали ей уйти просто так...

Сам Джеймс Бонд не прошел бы мимо.

В игре Наташа выглядит хуже. Согласны?

Как прошли съемки для Ubisoft?
Очень хорошо. Атмосфера была располагающая, а съемки длились недолго, всего полдня.

Что тебе больше всего понравилось?
Декорации в стиле «мафия». Безумно понравились шмотки, особенно те, которые приготовили для меня. И гостиничный номер просто отпад, я и до съемок бывала в этом отеле, и он мне очень нравится!

Это были обычные для тебя съемки?
Честно говоря, до съемок я ничего не знала об этой игре, кроме того, что она про автомобили. Мне сказали, что я буду представлять одну из героинь игры, но я не знала, что это будет роль бандитской подстилки! Это нечто весьма далекое от моей реальной жизни!

Что бы ты предпочла держать в руке: бокал вина или пушку?
Если бы я отвечала от имени своей героини, то выбрала бы пушку, причем большого калибра. Но я лично против оружия, поэтому точно выбрала бы бокал вина.

Так ты не слишком большая поклонница «gangsta»?
Нет, я почти ничего об этом не знаю. На съемках я делала только то, о чем меня просили. Мне пришлось буквально вжиться в этот персонаж, чтобы играть эту сучку. Но люди из Ubisoft были так любезны и сделали все, чтобы съемки были приятными и простыми.

А какую музыку ты любишь?
Всего понемногу, но особенно — клевый хип-хоп.

И напоследок?
Будете у нас в США, заходите на меня посмотреть в Hot Import Night (www.hotimportnight.com).

Акелла

Один Воин. Две Души.

PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES™

Принц Персии

Два трона

© 2006 "Akella", © 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia, Prince of Persia The Two Thrones are trademarks of Jordan Mechner in the US and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment. "

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.

Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (495) 363-4614

Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com

Представитель на Украине -"Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua

Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.

СОЮЗ М.видео ВИДЕОЛЕНД

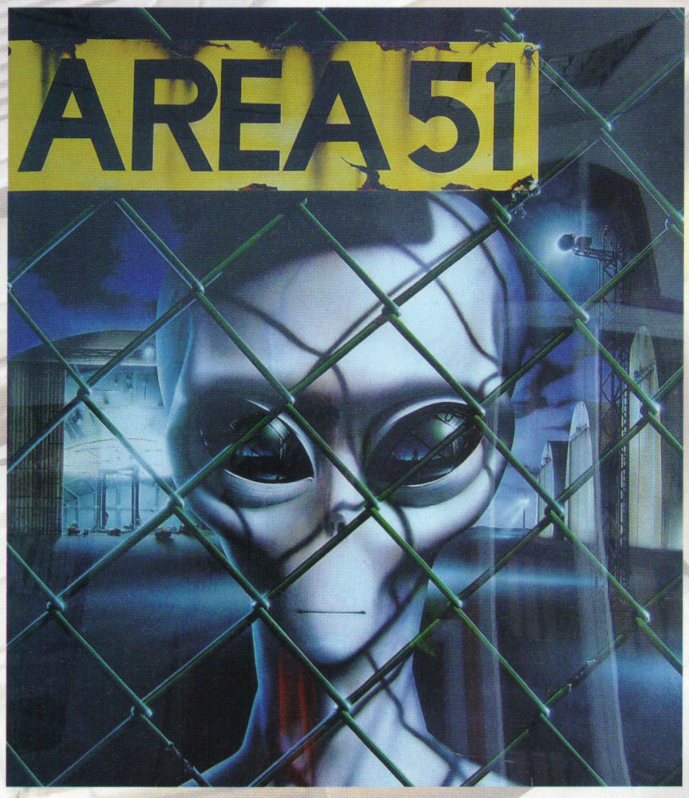
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М-Видео" и "ВидеоЛенд"

UBISOFT™ Акелла

Бачинский и Стиллавин:

Гейминг — это обращение в геи?

Бачистил — это как лекарство от всех болезней. Эксперты по всем вопросам. Парням из Питера решительно все равно, что охаивать и над чем глумиться. Видеоигры? Будьте любезны, ушат помоев наготове. Инопланетяне? И для этих есть доброе слово. Только обнаженные женские тела — святое. В общем, эти двое — прямо-таки воплощенная новая концепция XS. Кстати, в вопросах охаивания они сходятся между собой во мнениях настолько, что различить, что говорит один, а что другой, невозможно. Мы и не пытались.



Вы озвучивали Destroy All Humans. Понравилось?

Это полное отражение нашего внутреннего Я! Мы бы на самом деле, как эти инопланетяне, выпотрошили всех! И каждый из нас в этой игре был на своем месте: подонок, садист и убийца-потрошитель Стиллавин, который в себе это зажимает, наконец смог выплеснуться. И чужими руками жар загребающий Бачинский, летающий где-то в космосе и управляющий этим подонком, который бегает по Земле и всех мочит. То есть Стиллавин — это ОМОН, а Бачинский — его штаб. Кстати, Стиллавин вложил в эти роли почти весь свой словарный запас, так как лично переводил с английского.

Мы должны поддержать в отношении геймеров идеологию Геббельса, делившего мир на высшую и низшие расы. Геймер — это низшая раса, и он должен сгореть в топке компьютерных игр! Каждому — свое.

Игра начинается словами «П...ец! Они жрут е...ником!»

Да, это очень недетская игра. Рейтинг 16+. У нас был случай: один наш знакомый диджей, вхожий в круги, близкие к Олимпу, будучи приглашенным на светский раут, по простоте душевной купил эту игру в подарок восьмилетнему ребенку знакомого олигарха. И вот в разгар вечеринки хозяева запускают DAH... а там через слово трехэтажный мат! Конечно, человек получил по заднице! Его не поняли...

А вам звонки с благодарностями не посыпались?

Нам-то за что? Правда, был один очень серьезный минус: мы не видели персонажей, когда работали над озвучкой. Вот если бы мы видели игру, то тогда, конечно, более точно изобразили наших героев.

Вообще во что-нибудь играете? Боулинг? Карты? Бильярд?

Бачинский вообще отрицательно относится к играм, начиная с бильярда и кончая боулингом. В нем живет такой же тиран, но гуманный и цивилизованный, что делает его еще более ужасным. Он иногда играет на последние деньги в игровые автоматы. И если выигрывает, то начинает покупать людей прямо там, в зале, и тиранит их!

А если серьезно?

Ну, если серьезно, то Гена недавно установил себе штук 20 игрушек, скачанных из Инета. Простых, по 5 мегабайт. Очень ему нравятся такие примитивные гамозы, где шарики какие-нибудь надо катать, пазлы складывать, всякие рисованные стратегии для детей... Потому что как только игра становится чуть-чуть похожа на реальность, тут же она превращается в героин. На который ты подсаживаешься и уже не в силах слезть. Достаточно одну ночь поиграть в компьютерную игру, как у тебя просто переворачивается сознание. И после этого у тебя ломка. Мне однажды подарили PlayStation, а я ее передарил своему другу и таким образом, считай, подсадил человека на иглу. Игры вообще надо приравнять к наркотикам!

Что вы думаете о существовании жизни на других планетах? Космос — это гармония или хаос?

Вместе с крахом идей гласности и перестройки, затянувших нас в пучину капитализма и сломавших хребет советской власти, были разрушены стереотипы и лозунги того прекрасного времени. Например, считалось, что русским очень близки американцы. Да ни хрена нам не близки американцы! Русским людям ближе всего инопланетяне! Они нам как братья! Потому что ни с кем на Земле мы не хотим больше продолжать жить. Ни с кем нам не по пути!

На любимом плакате Бачинского изображен пришелец из Area 51.

В самый разгар вечеринки хозяева запускают Destroy All Humans, а там через слово трехэтажный мат! Конечно, человек получил по заднице! Его не поняли.

Считается, что стремясь к контакту с внеземным разумом, человечество сильно рискует.
Нет ничего эсхатологически-страшного в контакте с инопланетянами. Вернусь к предыдущему вопросу о жизни на других планетах. Все же прекрасно понимают, что жизнь на планете Земля вообще сосредоточена в городах. Поэтому любое столкновение нормального человека с какими-нибудь отмороженными аборигенами смело можно приравнять к контакту с инопланетянами.

Человечество регрессирует или прогрессирует?
Ничего не происходит – ни прогресса, ни деградации. Такое ощущение, что человечество просто мастурбирует. То удовольствие, то опустошение, то снова прилив сил... Такое вот синусоидальное движение. Уже даже немного надоело, и хочется найти инопланетянина – для полноценной взаимности.

Присутствие на столе рулона туалетной бумаги говорит о вкусах его обладателей красноречивее их самих.

Можно ли осуждать людей, увлеченных видеоиграми, так называемых хардкорных геймеров?
Мне кажется, мы должны поддержать в отношении геймеров идеологию Геббельса и прочих прихвостней Гитлера, деливших мир на высшую и низшие расы. Геймер – это низшая раса, и он должен сгореть в топке компьютерных игр! Каждому – свое.

Что бы вы посоветовали прочитать, посмотреть или послушать геймеру, чтобы, может быть, вернуть его к нормальной «жизни»?
До встречи с вами мы всегда думали, что слово «гейминг» означает обращение в геи. А как можно вернуть гея в лоно гетеросексуального социума? (Далее следует абзац излишне натуралистичных размышлений, где самое мягкое – «пластическая операция по утяжке сфинктера», которые, мы считаем, следует пропустить – прим. редакции).
А если серьезно, то, как и наркомана, избавить геймера от зависимости можно только подсадив его на другой кайф. Например, порекомендовать геймеру прочитать книгу Филиппа Дика «Убик». С каждой новой страницей мозг вскрывается все больше и больше. С каждой новой главой в сознании открывается новая грань... После этого надо сделать следующий шаг – почитать сберкнижку, где подробно расписаны расходы на видеоигры. Беда в том, что лишь малая часть геймеров самостоятельно оплачивает свои расходы.

Угадать, кто станет президентом РФ, невозможно, поэтому давайте попробуем угадать, кто станет президентом Штатов: Хиллари Клинтон или Кондолиза Райс?
Нам, конечно, ближе Кондом-Лиза!

Готовитесь к эпидемии птичьего гриппа? Закупаете крупу, сушите сухари?
Симптомы птичьего гриппа – кашель, насморк и начинающие расти крылья. Надо всячески бороться с любыми проявлениями окрыленности, парения, творческого полета. Как только у человека вырастают невидимые крылья, он становится подверженным птичьему гриппу. Поэтому мы за отмену творчества. За отмену всего, что способствует полету человеческой мысли. За приземление. Ведь еще не зарегистрировано ни одного случая, когда бы червяк заразился птичьим гриппом...

Если бы вы были главным редактором XS'а, вы бы опубликовали пресловутые «12 карикатур»?
Мы же прекрасно знаем, что в данном случае мусульмане являются инструментом в чьих-то руках. Все говорят, что это заговор евреев. Или масонов, которые хотят столкнуть лбами европейцев и мусульман, а сами будут в это время делать свои грязные делишки. Конечно, нет! Мы думаем, что это Аффрика. Ведь Аффрика в этом конфликте вообще никак не участвует. Это дело их черных рук! Как в любом хорошем детективе, виноват тот, на кого труднее всего подумать. Поэтому – только Аффрика! Чад, Конго, где-то там собака порылась.

За кого будете болеть на Чемпионате мира по футболу?
Будем болеть за птиц. Которые будут срать сверху на весь этот балаган. Но есть и другая хорошая традиция: как только наши проигрывают, все начинают тут же болеть за англичан.

50 cent уже наваял и фильм, и игру по своей биографии. Собираетесь отчебучить нечто подобное?
Мы лично – нет. Но если найдутся идиоты, которые захотят это сделать, то мы дадим им полный карт-бланш.

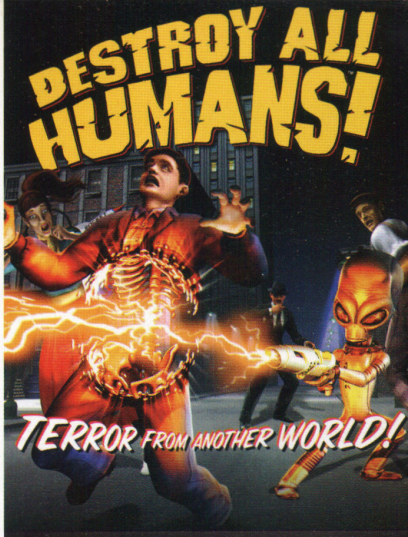
И что же это будет – игра или фильм?
Квест! Банальный квест.

Вы известны своими шутками на грани фола. Опустили уже всех, кого только было можно. Но может быть все-таки есть светлые пятна на темном фоне?
Мы знаем только одного приличного человека. Это Зураб Церетели! Потому что только он делает что хочет и где хочет.

Как вам новая концепция нашего журнала и вообще журналов с эротическим содержанием?
Для многих людей визуализация эротических образов является толчком для выхода в свой внутренний космос. Хотя, если трезво смотреть на вещи, то для большинства выходом во внутренний космос является толчок... Поэтому на страницах журналов должно присутствовать больше задниц!

Как вы представляете себе развитие вашей карьеры? Или уже все, приехали?
За долгие годы работы в нас скопилось столько дерьма, что в первую очередь нам нужно пройти курс дешлакизации. А потом, очистившись духовно, мы, как Элвис, уйдем в армию.

Жизнь на планете Земля вообще сосредоточена в городах. Любое столкновение нормального человека с какими-нибудь отмороженными аборигенами смело можно приравнять к контакту с инопланетянами.



Destroy All Humans!

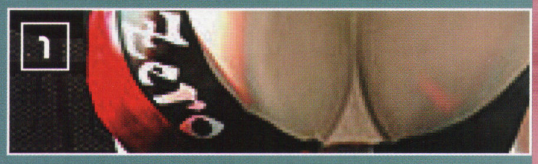
«Замочи всех людей!» – игра, воплощающая фантазии всех живущих на Земле инопланетян: полное и безоговорочное уничтожение человечества. Герои – пришельцы, захватывающие мирную, безобидную и заселенную беспросветно глупыми людишками планету. Миссии основываются на всем знакомых идеях: похитить болтливого исследователя, разнести к чертям ферму за городом, где окопались повстанцы, промыть мозги людишкам, перенастроив антенны телевизоров. Против инопланетян выступают правительственные войска и тайная организация «Маджестик». Но ничто не способно остановить трансгалактических монстров – ни на земле, где их изобретательность не знает предела, ни в воздухе, где в дискуссию на их стороне вступает летающая тарелка.
Голоса Бачинского и Стиллавина – главное достоинство локализации. Перевод выполнен на достаточно высоком уровне, а обилие мата полностью оправдывает выставленный возрастной ценз. Главное, что благодаря этому Крипто и Ортопокс сохранили те образы, что задумывались создателями – жестокие, циничные, но не лишенные чувства юмора. Своим успехом «Замочи всех людей!» во многом обязаны Бачистилам.

Area 51

В 1947 году корабль с серыми инопланетными поработителями человечества разбился в Роузвелле (США) и тут же был перевезен в «Зону-51», где и подвергся исследованиям. В результате: договор между пришельцами и тайной организацией, угроза нового оружия, выпущенный на волю вирус и массовка из мутировавших хомосапиенсов в каждом коридоре. По большому счету, Area 51 – вполне типичный представитель жанра FPS, но с привлекательной графикой и голосом Дэвида Духовны.

ВИРТУАЛЬНЫЕ ДИВЫ

Сестры Уильямс покинули поле боя. И вот они здесь, расслабленно спокойные, какими их нечасто увидишь...



АНАТОМИЧЕСКАЯ ВИКТОРИНА

Мы не станем просить вас узнать, чьи части тела изображены на картинках, не дав никаких подсказок – это было бы слишком жестоко. Поэтому вот одна подсказка: округлости, по которым вы должны определить имена их владелиц, принадлежат персонажам игры Rumble Roses XX.

1. Эта юная девушка-воин из Страны восходящего солнца обожает костюмы из искусственной кожи, очень облегающие и с очень короткими юбочками/шортиками.
2. Медсестры от Konami, перед тем как оказать небольшую медицинскую помощь, сперва сломают вам две-три конечности.
3. Она обожает наручники, латекс, хлысты и в качестве аксессуаров – мускулистых мужчин в ковбойском стиле.
4. «Война роз» пересмотрена и переделана этой девушкой-воином, скажем так, злой... но во всяком случае не голодной.
5. Неизвестная любительница мотоциклов: несмотря на татуировку, которую мы уже видели, последняя участница викторины еще не обрела имени.

ОТВЕТЫ: 1. Рейко Хиномото, 2. Анестезия, 3. Дикси Клеменс, 4. Эйн Роуз, 5. Предложите нам свои варианты...

Нина Уильямс
Проекты: Tekken, Death by Degrees
Эректометр: ★★★★★

В последнее время в файтингах основное внимание уделяется внешнему виду персонажей. Так, в саге Tekken на переднем плане всегда красуется ирландка Нина Уильямс (слева и вверху), которая также попробовала свои силы в игре экшн-жанра Death by Degrees. В Tekken 5 мы будем иметь удовольствие лицезреть в самых разных позах и соблазнительных нарядах Асуку Казама, Линг Ксяою, Кристи Монтейро, Джулию Чанг и сестричку, а теперь и соперницу Нины – Анну Уильямс (справа)!
Эректометр: ★★★★☆

City of Life
Жанр: Strategy / Платформа: PC / Издатель: Акелла / Разработчик: Monte Cristo
Официальный сайт: http://www.auran.com/games/citylife/
Дата выхода: лето 2006 года

CITY OF LIFE

Где бы достать такую большую лупу, чтобы навести ее на этот город, так похожий на муравейник, упакованный в стеклопакет? Или большой шар для боулинга, способный разбросать эти билдинги по окрестностям?.. Черт, мы не привыкли думать иначе. Мы совсем разучились созидать, строить, проектировать. В нас сидят убийцы и диверсанты, но не архитекторы и цивилизаторы. Может быть, довольно крови и жестокости? Не сменить ли мечи на орала? Город-сад будет возведен переродившимися игроками в конце лета.

Splinter Cell: Double Agent
Жанр: stealth action
Издатель: Ubisoft
Разработчик: Ubisoft
Платформа: PC, PlayStation 2, Xbox 360, PSP
Выход: апрель 2006

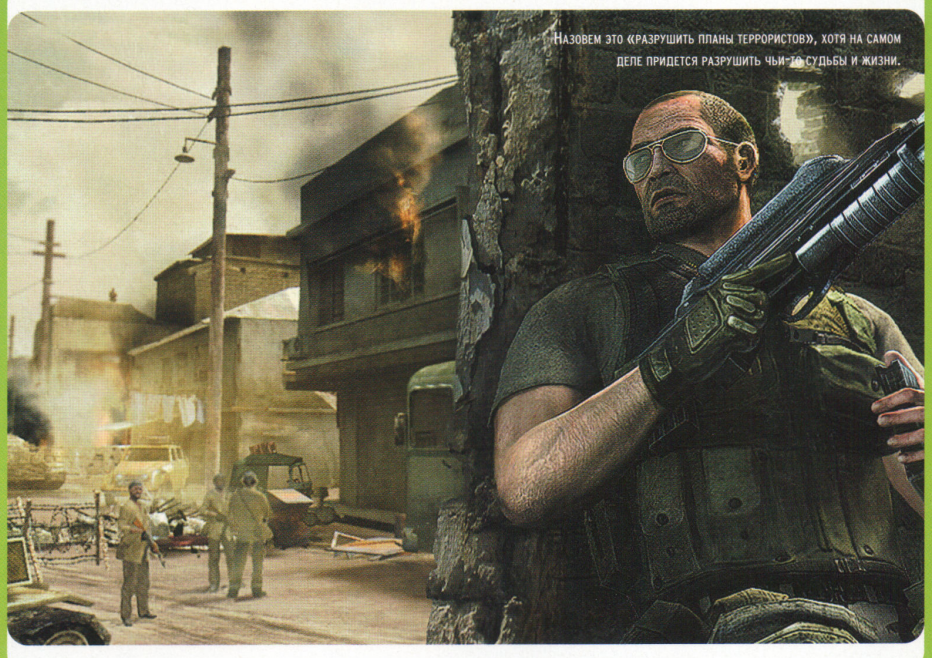
SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Альберт Колеров

В четвертой части игры *Splinter Cell* непобедимый агент Сэм Фишер попадает на нары, где из его физиономии делают подобие бифштекса. Сможет ли его спасти наша эффектная героиня?

СЭМ ФИШЕР CUDUT В ТЮРЬМЕ И ТРЕБУЕТ ЖЕНЩИНУ!

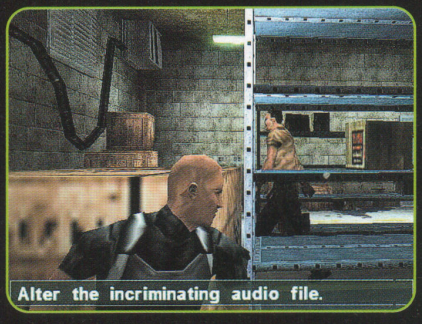
Косплеим Джоан Роулинг!



Назовем это «разрушить планы террористов», хотя на самом деле придется разрушить чьи-то судьбы и жизни.

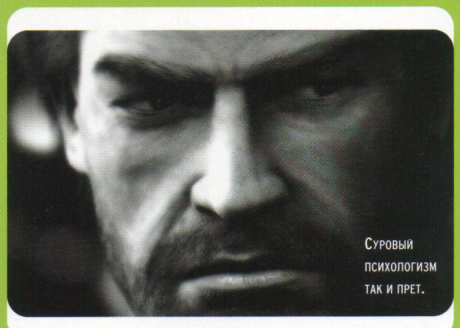
SPLINTER CELL ESSENTIALS

Do not kill the factory workers.



Alter the incriminating audio file.

Версия для PSP очень напоминает первые эпизоды сериала. Графика на уровне, обилие темных локаций, в которых удобно прятаться. Однако можно отметить несколько отличий: сонарные детекторы, сигнализирующие о приближении вражеского патруля, или новая система прицела, которая требует немного сноровки. Что касается названия Essentials (дословно – выдержки), оно оправдано миссиями, которые предстоит выполнять Сэму Фишеру в ключевые моменты его жизни, начиная со службы в морском флоте и заканчивая последними заданиями для Third Echelon.



Суровый психологизм так и прет.

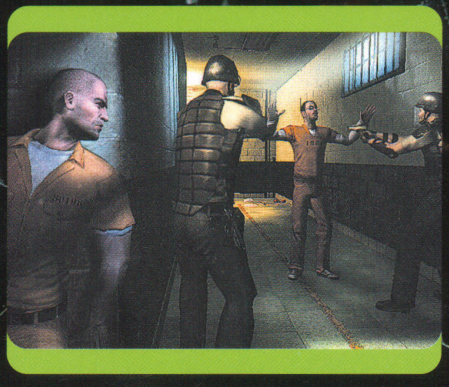
Сэм вернется трижды! Ubisoft смотрит на мир широко, поэтому в апреле синхронно выйдут как минимум три версии Splinter Cell. PSP оказывается в выгодном положении благодаря специальной версии с оригинальным названием Splinter Cell Essentials, о которой мы подробно рассказываем (см. врезку слева). Что же касается других консолей, они получат в свое распоряжение Double Agent, разработанную одновременно двумя командами, одна из которых сосредоточила внимание на версиях для PC и Xbox 360, другая – на версиях для PlayStation 2 и Xbox. В чем разница? Нелинейность сюжета, кооперативный режим и несколько навороченных уровней для более современных машин. Что общего? Интрига игры, которая забрасывает вас в сердце одной полувоенной организации. Дочь Сэма погибает в результате несчастного случая (сбил какой-то лихач, переигравший, видимо, в GTA), и наш герой не может оправиться от горя. Пытается уйти от реальности, с головой погружаясь в работу, соглашаясь выполнять все более и более рискованные задания. Он принимает предложение NSA стать внедренным агентом, не имеющим никакого легального статуса и не подчиняющимся никаким правилам.

ДРУГ ИЛИ ВРАГ

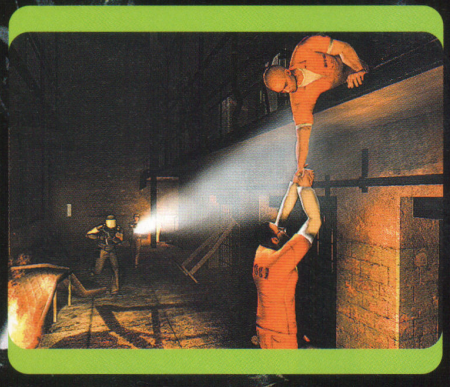
Double Agent показывает нам Фишера с неожиданной стороны. Персонаж, которого многие считали бездушным, становится воплощением сострадания. Его испепеляют угрызения совести, он не похож на машину для убийства. Вопросы, которые его мучают, просты и сложны одновременно: как далеко можно зайти ради достижения намеченных целей? Сколько невинных душ позволительно принести в жертву, чтобы разрушить террористическую организацию? И это не риторические вопросы. Лицевая анимация настолько реалистична, что некоторые сцены выглядят невыносимо жестоко. Смогли бы вы пытать связанного, с кляпом во рту, невинного пилота вертолета, который только что спас вам жизнь? Смогли бы вы смотреть в его глаза, полные слез и мольбы? Своими решениями вы можете менять сценарий игры, в котором предусмотрено множество ответвлений и вариантов финала. Ваше поведение окажет крайне важное влияние на геймплей. К слову, игровой процесс претерпел некоторые существенные изменения, начиная с внедрения в преступную организацию, когда герой попадает в тюрьму. И вот вы – Сэм Фишер. Вы бежите из тюрьмы вместе с вашей «мишенью», таким же заключенным по имени Jaimie (Жэми). Вы помогаете друг другу (вместе прятаться и т.д.). И несмотря на то, что ваша задача состоит в уничтожении организации (Армия Джона Брауна), к которой он принадлежит, вы начнете испытывать к парню приятельские чувства. Еще бы, он не раз спасет вам шкуру. Это как раз тот тип конфликта, который требовался Ubisoft для создания нужной атмосферы в игре. Решения, которые вы будете принимать, повлияют на то, как вас воспримут террористы. Исполняйте все приказания (даже самые гнусные), проявляйте солидарность, и вы завоюете их доверие и сможете получить доступ к важной информации и спецоборудованию (в частности, к оружию). Но помните, что NSA мгновенно дистан-

»

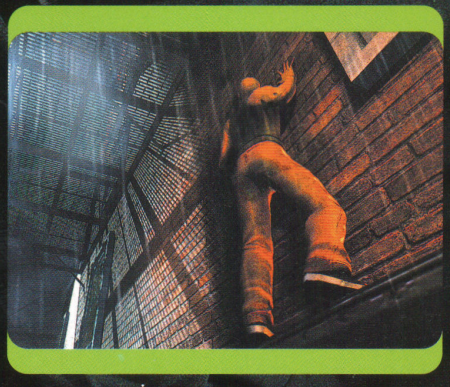
Годы, проведенные в тюрьме, он записал себе в актив.



И ежу понятно, чем закончится эпизод – охранники останутся на полу, а наши герои продолжат свои приключения.



Приключения продолжаются. Поднять одной рукой парня весом в центнер – плевое дело. Надо только стиснуть зубы.



Чем несколько лет рыть подкоп, мы попробуем одолеть отвесную стену. Если выгорит, игру можно будет пройти быстрее.

SELECT

PADU СЭМА Я ВЗЯЛА В РУКИ НОЖ!

ИНТЕРВЬЮ

ИМЯ: MANON
РОСТ: 1,68
ВЕС: 50
ОБЪЕМ ТАЛИИ: 58
ОБЪЕМ БЕДЕР: 80

Где ты живешь?
В Тулузе (Франция).

Где тебя можно было увидеть раньше?
В основном в кабаре Crazy Moon Palace, где я выступала!

Какие у тебя хобби?
Для ясности: я – эпикуреец. Но люблю спорт и работу. Работаю стриптизершей.

А какую музыку ты любишь?
Обожаю реггей и RnB.

Какой последний фильм ты смотрела в кино?
Последний? «Эффект бабочки», отличный триллер.

А в видеоигры играешь?
Увы, не хватает времени.

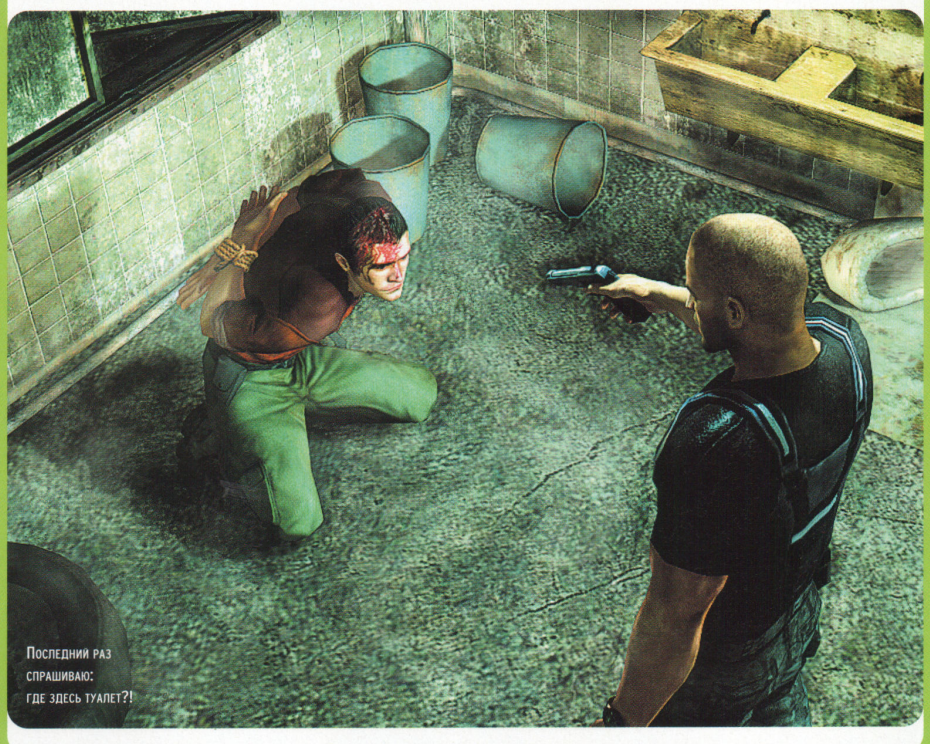
У тебя сейчас есть парень?
Да...

А какие парни тебе нравятся?
Простые и с... чувством юмора!

Каким персонажем видеоигр ты хотела бы стать?
Кем-то вроде Гарри Поттера!

Добавишь еще что-нибудь?
До скорого! И загляните ко мне на сайт: www.stripmanon.com

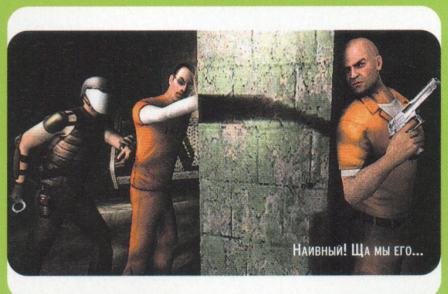
В мире чистогана на все смотрят сквозь зеленые очки.


Последний раз спрашиваю: где здесь туалет?!

На уик-энд – в Антарктиду!

Сегодня же суббота!

С такого расстояния можно схлопотать пулю и сквозь заложника.


Наивный! Ща мы его...

Не залезть на самую верхотуру было бы странно.

КАК НА БЛЮДЕЧКЕ...

Несмотря на довольно простую идею, два последних Splinter Cell оказались слишком хардкорными для большинства геймеров. Ubisoft, осознавая проблему, решила выпустить более доступную версию. Карты меньше, цели ясно обозначены. Еще одно изменение – режим «шпион». Правила – «каждый за себя», разные варианты нападения/защиты, и «Сэм VS шпион», когда трое выступают против одного, но при этом отображаются на радаре Сэма.

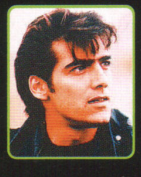
цируется от вас. Или же старайтесь экономить жизни, выполняйте задания, которые будет передавать ваш связной агент (как правило, эти они противоречат планам террористов), и вы получите техническую поддержку (систему ориентации по спутнику и шпионские гаджеты), но в ущерб доверию ваших «товарищей». В обоих случаях вы столкнетесь с последствиями ваших действий.

ЧЕРТ ВОЗЬМИ!

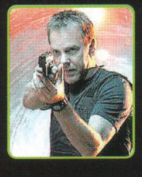
Помимо разнообразия в способах выполнения миссий сама обстановка таит в себе сюрпризы. Версия для PC, в отличие от версии для Xbox 360, предлагает особенно широкий выбор вариантов развития событий. Иногда вам придется действовать в местах с большой плотностью мирного населения (до 170 разных персонажей) или в центре конфликта между двумя вооруженными группами. Способов достичь поставленные цели множество: спуск по веревке, прыжок с парашютом, погружение под паковый лед... Вы также можете пробить лед под ногами охранника, чтобы он окунулся в ледяную купель. Все происходящее выглядит многообещающе. Но у Сэма припасены и другие сюрпризы. Splinter Cell: Double Agent поражает невиданным доселе психологизмом, который возведет эмоциональный накал страстей в видеоиграх на принципиально новый уровень.

ВНЕДРЕННЫЕ АГЕНТЫ

Совсем как Сэм, эти трое внедренных агентов должны были в какой-то момент жизни делать непростой выбор.



VINNIE TERRANOVA
Полицейский в мафии



JACH BAUER
24 часа – третий сезон

LEONARDO DICAPRIO
The Departed (ремейк Infernal Affairs)

Сергей Могуч

Hearts of Iron 2: Doomsday

Финляндия превыше всего

Жанр: wargame
Издатель: snowball.ru/«1С»
Разработчик: Paradox Entertainment
Официальный сайт: http://www.heartsofiron2.com/dd/

Игра моделирует противостояние США и СССР в гипотетической Третьей мировой войне, которая могла вспыхнуть сразу по окончанию Второй. Два блока, советский и американский, начинают некислую заварушку с применением ядерного оружия. Но с ними все понятно, две сверхдержавы с неисчислимыми ресурсами, военными и людскими. А что делать небольшим странам, не определившимся с выбором того или другого лагеря? Игры от Paradox тем и хороши, что позволяют играть за любое государство, а не только за ключевые державы. Сергей Могуч получает задание возглавить Финляндию образца 1946 года и захватить весь мир. Ну или хотя бы Норвегию. Его пошаговый отчет приведен ниже.

Hearts of Iron 2: Doomsday предоставляет выбор из сотен стран, присутствовавших в тот момент на карте мира. Но уговор есть уговор. Встречай, Финляндия, нового лидера. Я поведу тебя к могуществу и процветанию!

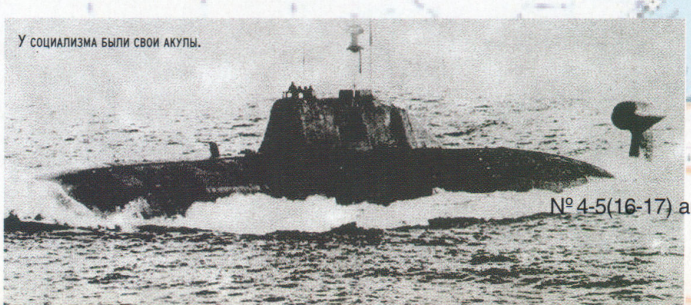
Мда, две дивизии и куча долгов. Здравствуй, мировое господство!

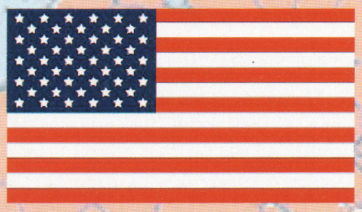
Советские войска стоят в Хельсинки. Нет, это не оккупация. У них есть разрешение на это от моего предшественника. Но я этого так не оставлю!

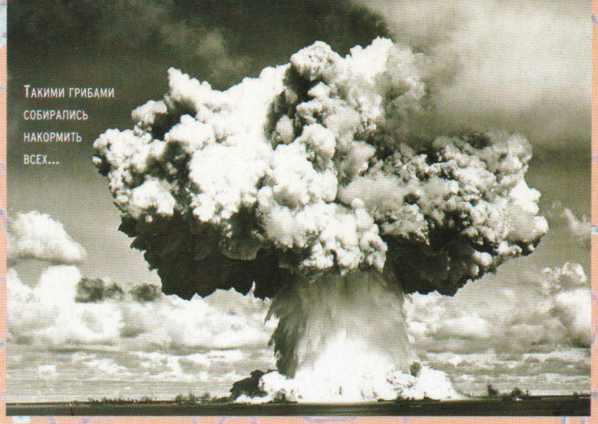
Осматривал соседние страны. К своему удовольствию обнаружил у Норвегии флот. Долго инспектировал собственные порты и верфи, не обнаружил ни одного даже самого завалящего катера. Как-то сразу стало гадко на душе. Противно.

Занялся внутренней политикой. Сделал режим еще более демократичным, чем он был до этого. Не скажу, что это было сродни принятию Конституции. Я просто разбирался с управлением и нечаянно передвинул ползунок, отвечавший за демократизацию, немножко влево. Такой вот я законотворец.

На священную финскую землю ступил сам







маршал Жуков Г. К. во главе экспедиционного корпуса. И, просто невероятно, направился громить норвежцев. Бог с нами!

Пришло сообщение, что на Москву сбросили атомную бомбу. Советские войска как стояли в Хельсинках, так и стоят. Проку от вашей бомбы ни на грош!

На Харьков тоже сбросили. Большевики по-прежнему в Хельсинки.
В Финский залив пришел американский флот. Не меньше десятка судов, среди которых замечен авианосец. Событие месяца.

Советский Союз предложил мне сделку. Он мне поставляет сталь и редкие минералы, а я ему провизию в особокрупных масштабах. Ценные минералы – это, конечно, хорошо, но где мы возьмем столько помидоров?

Заложил строительство подводной лодки. Финский народ запомнит меня как основателя современного флота. И это уже достижение, друзья.

Глушь здесь, конечно, дикая. Если бы не американцы, что прилетают раз в месяц бомбить Мурманск, так и не скажешь, что идет мировая война.

Обнаружил, что могу предъявить территориальные претензии к СССР. Жаль, что нет опции отказаться от претензий вообще!

Демократический режим мешает мне объявить войну Норвегии. Паскудство. Расстрелять, что ли, парламент? Да кого я обманываю, я и этого не могу.

Отправил шпиона в Норвегию. Засылка прошла успешно, деревенщина ни о чем не догадалась! Выяснил, что у них ситуация ничуть не лучше моей. Ха!

Советы утюжат Италию, Францию и англо-американскую часть Германии. Также перебрасывают войска на Север для организации плацдарма против вселенского Зла – Норвегии. А ведь я тоже причастен к этому крестовому походу. Советы двигают свои войска через мою территорию. А ведь я мог и не разрешить!

Финляндии грозит энергетический кризис. Тяжело существовать без надежных союзников. К кому примкнуть? К США? Тогда не видать мне Норвегии, эти нечестивицы уже давно с американцами!

Мощь и оборона страны крепнет день ото

дня! Я построил альпийских стрелков, которые в моем случае называются Sissidivisoona? Сиссидивизиуна, о как!

Командовать «Сиссями» назначил самого Маннергейма. Только он может быть удостоен подобной чести.

США заигрывают со мной. Сами предложили поставки энергии по льготной цене, лишь бы я не переметнулся к Советам. Эх, еще бы Норвегию мне отдали...

Решил проверить отношение супердержав к Великой Финляндии. США относятся ко мне хуже (показатель +1), чем СССР (показатель +49). Зато США дает мне необходимые товары. А СССР воюет с Норвегией. В принципе, грех жаловаться.

Стоило мне написать про США, как они тут же порвали торговое соглашение. Дескать, подкормили и хватит. У-у, империалисты проклятые, я вам это припомню. И вашим норвежским подпевалам особенно!

На Берлин сбросили атомную бомбу. Бесчеловечно.

Американский флот больше не показывается в Финском заливе. Зато там были замечены советские подлодки. Что бы это значило? Запустил радиостанцию, которая будет вещать миру об истинном облике Норвегии.

В Центральной Европе события не развиваются. Зато Советам удалось прорваться в Италию. Советская Греция обязательно поддержит СССР. Италии, на мой взгляд, осталось недолго. И что мне с того?

Героическими усилиями, преодолевая невероятные трудности, великий финский народ спустил на воду свою первую подводную лодку Sukellusvenelaivue! Ура!

Спуск на воду, волнующий момент! Подлодка отправляется в свое первое плавание. Вся страна с придыханием следит за путешествием отважных подводников!

На крошечном острове Борнхольм, что между Польшей и Швецией, Советы расположили целую армию под командованием Кравченко. Остров сокровищ?

К сожалению, на своей дизельной подлодке (или что там у нее) я не могу доплыть до берегов Норвегии. Максимум могу дотянуться до берегов Швеции, России и Польши. Стоит признать полный провал операции «Морская прогулка с демонстрацией неприличных жестов норвежскому населению на почтительном расстоянии».
На итальянском театре военных действий наступило затишье. Такое ощущение, что двигаюсь только я, плавая по кругу на своей лодчонке, запертый в Балтийском море.

Хотел запросить у СССР разрешение проходить через контролируемые ими земли. Захотелось мне поплавать в Ладоге. Еще до ответа Советов мне высветили мои шансы. Ноль. Не стал беспокоить товарища Сталина.

Ненавистная Норвегия предложила сотрудничество в энергетической сфере. Нет, это полный крах доктрины мирового господства. Я отказываюсь продолжать...

ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:
- **Движок The Europe не подведет.**
- **СССР чемпион!**

НАС СМУЩАЕТ, ЧТО:
- **Все тот же поднадоевший движок The Europe.**
- **Фактически, всего два играбельных государства: США и СССР.**
- **Немного сделано для того, чтобы привлечь к этому жанру массового пользователя.**

В МАГАЗИНАХ ГОРОДА!

В ПОДАРОК

ОТЛИЧНЫЕ ИГРЫ И XS MAGAZINE В КОМПЛЕКТЕ С

АКСЕССУАРАМИ*

ДЛЯ ВАШЕГО КОМПЬЮТЕРА!

Logitech®

Руль MOMO Racing Force Feedback
+ Игра Lada Racing Club

Руль Formula™ Vibration Feedback Wheel
+ Игра Сумасшедшие гонки. Sunny Race

Руль Formula Force™ EX
+ Игра Сумасшедшие гонки. Sunny Race

Клавиатура Logitech® G15
+ Игра Psi-ops Врата разума

Джойстик Extreme 3D Pro
+ Игра Рыцари неба. Асы королевских ВВС

Джойстик Attack 3
+ Игра Рыцари неба. Асы королевских ВВС

Джойстик Logitech Force 3D Pro
+ Игра Рыцари неба. Асы королевских ВВС

Джойстик Cordless Freedom 2.4
+ Игра Рыцари неба. Асы королевских ВВС

Геймпад RumblePad 2
+ Игра Crazy Frog Racer

Геймпад Cordless Rumblepad 2
+ Игра Crazy Frog Racer

Геймпад Precision USB
+ Игра Crazy Frog Racer

Геймпад Dual Action Gamepad
+ Игра Lego Island 2

ЗАПОЛНИ АНКЕТУ И ПОЛУЧИ ШАНС ВЫИГРАТЬ КОМПЛЕКТЫ АКУСТИКИ ОТ LOGITECH! ПОДРОБНЕЕ НА LOGITECH.COM

* ДАННОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ РАСПРОСТРАНЯЕТСЯ НА СЛЕДУЮЩИЕ МОДЕЛИ АКСЕССУАРОВ LOGITECH: РУЛЬ MOMO RACING FORCE FEEDBACK, РУЛЬ FORMULA™ VIBRATION FEEDBACK WHEEL, РУЛЬ FORMULA FORCE™ EX, ДЖОЙСТИК CORDLESS FREEDOM 2.4, ДЖОЙСТИК EXTREME 3D PRO, ДЖОЙСТИК ATTACK 3, ДЖОЙСТИК LOGITECH FORCE 3D PRO, ГЕЙМПАД DUAL ACTION GAMEPAD, ГЕЙМПАД RUMBLEPAD 2, ГЕЙМПАД CORDLESS RUMBLEPAD 2, ГЕЙМПАД PRECISION USB, КЛАВИАТУРА LOGITECH® G15. СОСТАВ КОМПЛЕКТА МОЖЕТ БЫТЬ ИЗМЕНЕН БЕЗ ПРЕДВАРИТЕЛЬНОГО УВЕДОМЛЕНИЯ.

© 2006 LOGITECH. ALL RIGHTS RESERVED. LOGITECH, THE LOGITECH LOGO AND OTHER LOGITECH MARKS ARE OWNED BY LOGITECH AND MAY BE REGISTERED. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПРАВА НА ИЗДАНИЕ И РАСПРОСТРАНЕНИЕ ПРЕДЛАГАЕМЫХ В КОМПЛЕКТАХ ПРОГРАММ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ И СТРАН БЫВШЕГО СССР ПРИНАДЛЕЖАТ ЗАО "НОВЫЙ ДИСК". ПРАВА НА ПРОДАЖУ КОМПЛЕКТОВ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ И СТРАН СНГ ПРИНАДЛЕЖАТ КОМПАНИИ ВЕЛЛОД. ТЕЛ. +7 (495) 2234945.

vellod impex

Сергей Могуч

Take Command: 2nd Manassas

PC

Уходили комсомольцы на гражданскую войну

Жанр: wargame
Издатель: snowball.ru/«1С»
Разработчик: MadMinute Games
Официальный сайт:
http://www.madminutegames.com/

Глядя на детализацию боевых действий в Take Command, невольно задаешься вопросом, как будут выглядеть стратегии через 10 лет? Возможно, вместе с коробкой будет прилагаться интерактивное седло, взгромоздившись на которое игрок начнет отдавать приказы в микрофон, раскачиваясь и подпрыгивая. Все идет именно к этому.

Исторические стратегии сродни историческим фильмам. Ворох тряпья, выдаваемый за образчики моды той эпохи, крупномасштабные и обязательно кровопролитные события, узнаваемые герои, которых можно встретить в учебниках и на банкнотах, и в качестве обязательного элемента – куча исторических ляпов. Всегда найдется деятель, который углядит несоответствие в нашивках или в цвете мундира. Репутация кинокартины, безусловно, пострадает, критики назовут его «костюмным фильмом для домохозяек» и успокоятся. С играми выходит иначе. Всегда есть возможность выпустить патч, поменяв таким образом цвет мундиров (или что там еще усмотрел этот умник), а можно вообще забить на такие мелочи. Игра в наше время все еще остается игрой и оказывает куда меньше влияния на умы человечества, нежели кинематограф. С него и спрос.

ПОПУЛЯРНАЯ ИСТОРИЯ

Однако добросовестные разработчики компьютерных игр в последнее время уделяют исторической достоверности не последнее место. Известная своим дотошным отношением к фактам компания Paradox из года в год работает над созданием репутации компьютерных игр как надежного исто-

Предок Симпсонов думал, что воевал за демократию. А получилось, что за гамбургеры и колу.

Интересная форма у чувака в клетчатой рубахе.

Американцы стреляют в американцев.

рического источника. Доведя свою серию исторических игр на основе движка The Europe до совершенства, Paradox занялась продюсированием и издательством, взяв под свое крылышко таких же задвинутых на истории парней. Под руководством Paradox компания MadMinute Games готовит к выпуску Take Command: 2nd Manassas.

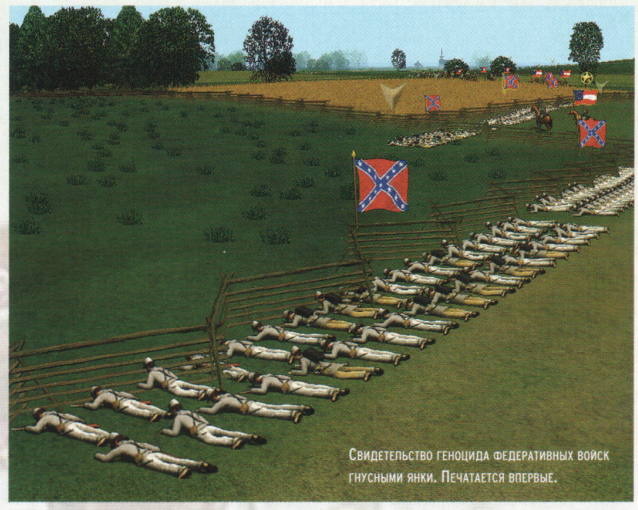
По насыщенности фактами и ссылками игру можно отнести к научным работам. Зачем скачивать рефераты из Интернета, когда есть такое? Называйте свою работу «Гражданская война в США глазами полководцев», берите диск с игрой и идите защищать диссер.

ДЕТИ КУКУРУЗЫ

Интерактивное окружение вполне сносно передает действительность. С одной стороны, солдаты не ходят сквозь дома, но одновременно с тем распрекрасно маршируют сквозь деревянные заборы вокруг ферм. Встречается и другой забавный момент, когда на пути армии встречается большое кукурузное поле, и все ваше войско растворяется в частоколе стеблей. Вы когда-нибудь видели кукурузное поле вблизи? Туда руку не просунешь! Мало того, что армия не видит ровно никакого препятствия в этой живой изгороди, так вдобавок ваши войска полностью утопают в кукурузе, заставляя ориентироваться исключительно по торчащим флагам. Какие открываются тактические возможности!

ВОЙНА ДОЛЖНА БЫТЬ КРАСИВОЙ

Время игр категории «а зато у нас игровой процесс замечательный!» безвозвратно ушло. Теперь даже самый захудалый в плане внешнего вида жанр wargames перестает быть пугалом для случайных игроков. Если Вторая мировая, то обязательно «Спасти рядового Райана», если гражданская между Севером и Югом, то «Унесенные ветром». Ничего, и это пройдет со временем, пару десятилетий – и уже игры будут формировать общественное мнение и даже менталитет. И простые парни из MadMinute Games вносят свой вклад в общее дело. Они пошли верным путем, не поскупились на графику. Для жанра, который всю свою жизнь обходился таблицами в качестве интерфейса и условными обозначениями (квадратами разных цветов) вместо юнитов, это просто беспрецедентный случай. Take Command: 2nd Manassas предлагает привлекательное и практичное 3D. С одной стороны, это «облеты» камерой полей сражений, с другой – симпатичные трехмерные модели солдат, чье фигурки не теряют человеческий облик, стоит нам увеличить изображение. Длиннющие шеренги маршируют под завораживающие звуки флейты и барабана, разряжают железо в едином залпе, с криком «Ноогау!» бросаются на врага, рвут его на конфедератские флаги в безумной штыковой атаке. Как и в экшне, у игрока должно захватывать дух от происходящего. До сих пор жанр wargame не блистал. Не пытался показать нам шоу. Да и зачем ему были нужны эти визуальные фокусы, когда компьютер просчитывает бой заранее и ему ясно наперед, какой отряд пострадает в данный момент и на сколько юнитов должен сократиться его численный состав. Здесь нам обещают реальную траекторию пуль и снарядов. То есть, просчитываемую компьютером. Слабо в это верится, если быть откровенным. Отряд, стоящий на пригорке под прикрытием деревьев, встречая огнем ползущую снизу горстку безумцев, всегда может быть уверен в своем превосходстве. Учитываются все-таки суммарные показатели отрядов (количество стволов, угол обстрела, защищенность, уровень морали), и меткость отдельных солдат не может играть роли. Компьютер, как и годы назад, знает, кто победит в схватке, и разыгрывает перед нами спектакль. Который мы с удовольствием принимаем на веру – так правдоподобно анимированы боевые действия. Да смотрим же мы покупные футбольные матчи, в конце концов!



Свидетельство геноцида федеративных войск гнусными янки. Печатается впервые.

ГЕТТИСБЕРГ – ЭТО ГДЕ?

Геттисберг, город в США (штат Пенсильвания), в районе которого 1-3 июля 1863 года произошло сражение во время Гражданской войны в США 1861-65 гг. В конце июня 1863 года армия южан (около 70 тыс. чел., 250 орудий) генерала Р. Ли, обойдя армию северян с запада, вторглась в Пенсильванию с целью овладения Вашингтоном. Армия северян генерала Дж. Мида (около 90 тыс. чел., 300 орудий) для прикрытия столицы двинулась от рубежа р. Потомак на север к Геттисбергу и заняла оборону южнее города. В течение трех дней северяне отразили все атаки южан и вынудили их к отступлению. Победа при Геттисберге создала перелом в войне в пользу северян. (Большая Российская Энциклопедия)

НАШИ ЖЕНЫ – ПУШКИ ЗАРЯЖЕНЫ

Когда вы впервые наведете свою мышь на любую понравившуюся пушечку, вы сразу забудете, с какой целью это сделали. Проще управиться с церковным органом, чем с местной артиллерией. Существуют отдельные опции для стрельбы, для движения и для снарядов. Повозиться придется основательно, пока эти орудия смерти начнут слушаться ваших приказов. Чтобы как-то взбодрить, добавлю, что все мучения окупятся сторицей, артиллерия шарахает будь здоров!

Летние кампании настолько хороши визуально, что можно обойтись и без зимних.

ШКОЛА ВЫЖИВАНИЯ

Понятие «уровень ответственности» появилось теперь и в играх. Если раньше нам в ультимативном порядке давали армию и бросали на передовую, то теперь никто не заставляет игрока командовать фронтом, если человек того не желает. Зачем быть командиром с распухшей головой от без конца идущих тревожных сообщений, когда можно быть лихим офицером и отвечать только за свой участок сражения? Вспомните, проигранные битвы всегда вешались на вас, настроение от этого не улучшалось. Теперь, будучи офицером, можно сосредоточиться на тактике и больше не беспокоиться о репутации великого полководца. Отданное сражение запишут на счет этому болвану А.I., ваша совесть чиста, вы сделали все что могли!

Специально для помешанных на истории.

ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:

- **Возрождение традиций Gettysburg.**
- **Реалистичная графика, которая помогает отличить на поле боя Гранта от Ли.**

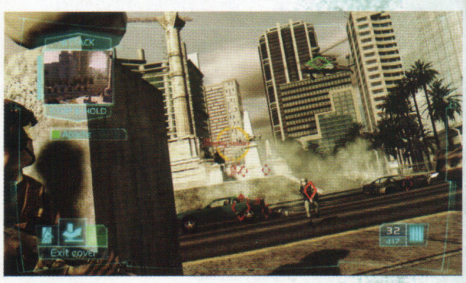
НАС СМУЩАЕТ, ЧТО:

- **Слишком огромная карта: пока доплетешься до врага, вас успеют вызвонить с работы.**
- **Малопонятная схема с отдачей приказов. Командиры общаются с помощью курьеров, которых могут пристрелить.**
- **Замороченность. Одна артиллерия имеет множество вариантов ведения огня.**

ВОЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

2013 ГОДА

ВОЗМОЖНО ПОМОГУТ ДОЖИТЬ ДО 2014...



Стань солдатом будущего! Используй суперсовременные военные технологии!

Абсолютно новые игровые режимы с возможностью онлайн-игры

Максимально реалистичная графика игры!

TOM CLANCY'S

GHOST RECON

ADVANCED WARFIGHTER™

ПРИСОЕДИНЯЙСЯ К ПРИЗРАКАМ

WWW.GHOSTRECON.COM

16+

www.pegi.info

UBISOFT

Эту игру вы всегда можете найти в магазинах: ЭЛЬДОРАДО · ТЕХНОСИЛА · ЭЛЕКТРОПЛАЗА · ВИДЕОЛЕНД · GamePark · СТАРТ

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, the Soldier Icon, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. PC version developed by Grin. Microsoft, Xbox, Xbox Live, Xbox 360, the Live logo and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or in other countries and are used under license from Microsoft. «PlayStation» and the «PS» Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

* Co-op Campaign not available for PlayStation®2

PlayStation.2 · XBOX 360 · XBOX LIVE

Евгений Закиров

Shadow Hearts In the New World

От Распутина к Аль Капоне

PS2

Жанр: JRPG
Издатель: Xseed
Разработчик: Nautilus
Официальный сайт:
http://www.shadowheartsnewworld.com/

Относиться к Shadow Hearts можно по-разному: кому-то претят бородатые Распутины, выступающие в качестве главного злодея, кто-то плохо реагирует на малолетних Анастасий в неподобающей обстановке – иными словами, хваленые исторические корни серии не раз становились причиной ее же критики. Где-то разработчики перегибали палку и включали слишком много ненужного реализма, где-то, наоборот, слишком пренебрегали достоверностью. Так или иначе, но разработчики прекратили издеваться над историей Европы, обработав оную за первые две части серии, и к третьей, хотя официально и не пронумерованной, они переключились на новый горизонт. Америку начала тридцатых годов.

Смена антуража, прежде всего, повлекла за собой некоторые изменения в техническом плане. Несмотря на то, что формально Shadow Hearts In The New World создавалась на движке второй части, невооруженному глазу будут заметны некоторые послабления в детализации персонажей и, каким бы смешным это ни казалось, спецэффектов. Теперь, отказавшись от мрачных стен Старого Света, игрок должен обратить внимание на жизнь впавшей в депрессию Америки.

АМЕРИКА ГЛАЗАМИ ЯПОНЦЕВ

А смотрим мы на жизнь глазами шестнадцатилетнего богатенького мальчугана Джонни, возомнившего себя частным детективом. Он эгоист и вообще малоприятный тип, но возиться с ним приходится

В ПРЕДЫДУЩИХ СЕРИЯХ
Не оценить проделанный разработчиками шаг вперед невозможно — наконец-то что-то новое, пускай даже и заигранная Америка! Ведь раньше все сводилось к Европе, всегда заснеженной и всегда с нацистами. То есть, нацистками. Последние — как главная достопримечательность старых представителей серии. Хорошо детализированные, прекрасно анимированные, с хлыстами и очень властные. А еще там был Григорий Ефимович, чьи злодеяния растянулись на целых два диска.

недолго, вскоре в команде показывается принцесса коренных американцев с маячащим за спиной телохранителем высокой грузоподъемности. Чуть позже список героев пополнится куда менее адекватными личностями, вроде здоровенных разговаривающих кошек и свихнувшегося бразильского ниндзя. Подробности их биографии можно узнать на протяжении растянутого на долгие 40 часов сюжета, нам же было интересно узнать, насколько они хороши в бою, и как, собственно, далеко боевая система ушла от той, что мы видели два года назад.

Эта статуя выглядит странно. И сама смотрит недобро.

КТО ЭТИ ЛЮДИ?
Еще немного о местном актерском составе — поверьте, они действительно заслуживают вашего внимания. После индейца-телохранителя, в совершенстве овладевшего стилем gun-fu, игрок повстречает вампиршу, чьи боевые характеристики напрямую зависят от съеденного — бедняга денно и нощно считает калории. У последней, кстати, есть две формы — тонкая (slim) и толстая (fat). Первая усиливает магические характеристики, другая, соответственно, физические. Что делает вампиршу обязательным балластом в любой команде.

Кто пустил ребенка в игорное заведение?!

Особо впечатлительных здесь не терпят. Потому что удивляться здесь нечему.

Что-то есть в этом кадре от Chrono Cross...

КОЛЬЦО ВЛАСТИ

Как и раньше, за основу всех здешних сражений принято некое «кольцо правосудия» (Judgment Ring). Принцип его работы прост, но это никак не сказывается на первом восприятии. Кольцо вращается, на нем отмечена тонкая красная линия. От игрока требуется лишь поймать момент, когда линия попадает в нужный сектор и, откинувшись в кресло, наблюдать, что же произойдет на экране после этого. Досадно, но вовремя нажать на кнопку – и есть самый проблемный момент не только Shadow Hearts In the New World, но и всей серии как таковой. Выручавшие первое время слабые удары рано или поздно приходят в негодность, хочется выносить противников «по-взрослому», с двух-трех ударов. А здесь же приходится сначала самому получить несколько оплеух, и только потом как-то атаковать в ответ. Для тех же, кто вообще никак не может справиться с кольцом, предусмотрена функция автоматического корректирования. Система сама распознает, к какому сектору линия ближе и что из этого может получиться. Само собой, никаких дополнительных бонусов за это ждать не стоит. Впрочем, о какой-либо сложности в понимании простых принципов «кольца правосудия» пока говорить рано. Ведь если что-то не получается, всегда можно нацепить на кольцо какое-нибудь улучшение, увеличить его или искусственно подсветить нужные зоны. Ну и, конечно же, со временем пальцы должны привыкнуть, и кольцо наконец-то начнет слушаться. Также стоит отметить появившуюся шкалу накопления энергии. Натерпевшись от боссов, есть возможность ответить ему контрударом или даже комбоударом. При удачном стечении обстоятельств наносимый таким образом урон можно даже удвоить. Или, например, объединить в одну атаку всех четырех персонажей в команде – тогда любое сражение с боссом будет сравнимо с рядовой схваткой.

НЕПРАКТИЧНАЯ МАГИЯ

Но это – только одна сторона боевой системы. Ее магическая часть выглядит несколько сложнее, если не сказать устрашающе сложнее. Начать хотя бы с простого: чтобы дать герою возможность атаковать выбранным типом заклинания, нужно поместить хранящий эту магию предмет в специальную сетку. В любой момент эту сетку можно менять между персонажами, чтобы в случае чего не настраивать систему магических атак заново. Саму же сетку можно улучшать, дополнять, придавать ей всяческие дополнительные свойства – проще говоря, развлекаться с ее гибкостью как душе угодно. Но чтобы разобраться, как это лучше всего сделать, нужен хороший туториал.

НЕКУДА БЕЖАТЬ

Недоумение вызывает лишь одна деталь боевой составляющей Shadow Hearts In the New World – обладая такой сильной и проработанной боевой системой, она не может предложить каких-либо интересных и разнообразных путей для прохождения локаций. Враги, по большому счету, одинаковые и что-нибудь новое можно встретить разве что в другом подземелье. Куда, к слову, должны посылать довольно часто – выполнять обещанные побочные квесты, дающие доступ к новым способностям героев.

Не разговаривайте с незнакомцами на улице! Сколько раз предупреждали!

МЕНЯ ЗОВУТ РАСПУТИН И Я ХОЧУ УНИЧТОЖИТЬ ВЕСЬ МИР. ХА-ХА-ХА!

Как изменилось мнение о некогда неизвестном, но все же достаточно заметном сериале после впечатлений от третьей (но если быть грамотным и принять во внимание Koudelka, то все же четвертой) части? Честно говоря, за отведенное на знакомство время мы не уловили каких-либо кардинальных различий. Как и оригинал, новая часть Shadow Hearts базируется на устаревшем ядре RPG, что в последнее время все чаще уступает место экшн-вкраплениям. А их здесь, что характерно, нет. Даже бои, казалось бы, подгоняемые интересной системой, больше напоминают тактические сражения для представителей соответствующего жанра. Но, в то же время, именно бои – одна из любимейших составляющих серии. И то, что разработчики подходят к модернизации боевой системы так осторожно, идет лишь на благо. По крайней мере, мы на это надеемся.

ЭТО НАМ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ:

- **И без того великолепная боевая система Shadow Hearts продолжает развиваться.**
- **В обработке создателей Shadow Hearts тема «Дикого Запада» не кажется такой уж заезженной.**

НАС СМУЩАЕТ, ЧТО:

- **Нововведений будет очень мало.**
- **Сюжет не отличается большой оригинальностью, хотя мог бы.**

Evil Days of Luckless John

Сорвать куш

В 1935 году в Нью-Йорке не было более жалкого существа, чем наш герой. Невезение - его второе имя. Даже доставшееся в наследство казино он получает вкупе с ворохом проблем. Мафиозный босс, контролирующий игровой бизнес на всем побережье, не может смириться с тем, что рядовой неудачник стал владельцем прибыльного игорного дома. Не откладывая дело в долгий ящик, мафия прибирает казино к рукам. Чтобы вернуть принадлежащую по закону собственность, нашему герою придется пройти через канализацию, кладбище и даже подземное царство Аида. И это лишь малая часть его злоключений...

- Угарная смесь экшена, файтинга, пародийного квеста и веселый нелинейный сюжет не дадут Вам заскучать ни на минуту
- Более 15 видеороликов, созданных в лучших традициях современных комических мультфильмов
- Полностью трехмерная графика, стилизованная под комиксы
- Оригинальные персонажи, отличающиеся не только внешним видом, но и мимикой: 26 NPC, каждый из которых играет в сюжете определенную роль
- Около 30 различных локаций

© 2006 "Akella", © 2006 "Cinemax"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (495) 363-4614
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com
Представитель на Украине -"Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.

СОЮЗ М.видео ВИДЕОЛЕНД
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео" и "ВидеоЛенд"

Akella

Unreal Tournament 2007
Жанр: FPS. Издатель: Midway. Разработчик: Epic. Платформа: PC, PlayStation 3
Дата выхода: 2006 год

UT_07

Unreal Tournament 2007

ИГРА, КОТОРАЯ ДЕЛАЕТ БОЛЬНО!

Unreal Tournament **относится к той категории шутеров, которые сводят с ума: скоростные, эффектные, жестокие! А версия 2007 года, ко всему прочему, будет верхом технологических возможностей PC и PlayStation 3.**

Всеволод Царев

Ни для кого не секрет, что Unreal Tournament 2007 будет издана на PlayStation 3. В прессе активно муссируются слухи, что игра появится в продаже якобы в момент выхода PS3, но Марк Рэйн, генеральный директор Epic, проявляет осторожность и не дает комментариев, видимо, обеспокоенный неопределенностью даты появления самой консоли, нежели его UT2007! Даже если компьютерная версия, ожидаемая и объявленная давным-давно, сохранит приоритет, то Unreal Tournament 2007 в любом случае будет одним из революционных проектов нового гиганта от компании Sony. Хотя, что ни говори, представить себе мир Unreal Tournament, тесно связанный с миром PC, на идеологически чуждой ему PlayStation очень трудно. Впрочем, Epic – компания, развитие которой скорее связано с платформой Xbox (Unreal Championship, Unreal Championship 2 и Unreal II), равно как и с Xbox 360 (Gear of Wars). Она специализируется на многопользовательских играх, онлайновые никогда не были коньком PlayStation 2. Значит ли это, что Sony хочет заняться онлайновыми проектами, чтобы догнать шагнувшего далеко вперед конкурента? Во всяком случае, анонс выхода Unreal Tournament 2007 недвусмысленно на это намекает.

Батяня-комбат явно не в духе...

Нереальная тачка!

Когда в роту приходит такой новобранец, дедовщина уходит на дембель.

Пушечное мясо теперь можно найти только в виртуальных мирах. Зато здесь оно выглядит эффектнее.

UT_07

ПРЯМО В БУБЕН

Конечно, однопользовательский режим, по замыслу и реализации близкий к предыдущей версии, будет присутствовать всегда, предлагая игроку принять участие в созданном специально для него турнире. Боты – группа напарников, управляемых искусственным интеллектом – будут изображать активность, и, по обещаниям разработчиков, им это удастся не только правдоподобно, но и более-менее эффективно. К тому же, они болтливее своих предшественников (помимо оскорблений в ваш адрес они способны давать более точные указания, как в Call of Duty 2). Но не обольщайтесь: Unreal Tournament 2007 – игра, нацеленная прежде всего на борьбу между игроками! Играть одному – все равно что мастурбировать. И эта версия должна сделать рывок в направлении накаленного до предела действия. В игре присутствует большое количество оружия и техники, которые здорово прибавили популярности этой серии игр (Flak Cannon, Link Gun и другое реактивное оружие модифицированных версий, тоже снабженных режимом альтернативной стрельбы). Но самое главное здесь – многообразие средств передвижения (по последним данным их 18). Тяжелые броневики, похожие на танки или, напротив, ультралегкие багги превратят версию 2007 в настоящую бойню! Некоторые из них, вы только представьте, оснащены лезвиями на уровне бампера и призваны «косить» ряды наседающих врагов! Архитекторы Epic обещают сконструировать интересный ландшафт, по которому мы будем разъезжать на разнообразных транспортных средствах. Разработчики нацелены на развитие не отдельных уровней, а целых миров, состоящих из разных зон. Например, завод роботов, чьими видами иллюстрированы эти страницы, является частью большого футуристического городка в стиле Blade Runner. Другой пример, планета Liandri, будет состоять по крайней мере из трех уровней: трущоб, промзоны и живописных кварталов. Благодаря инновационной технологии (streaming), очень высокопроизводительной, если верить рекламе Epic, Unreal Tournament 2007 должна работать по принципу free of load: всего одна-единственная загрузка во время соединения с сервером и все! Впрочем, у нас будет возможность в одной зоне видеть следующую где-то далеко на заднем плане (конечно, с более низким уровнем детализации), и даже отправиться туда без потери времени на загрузку. Какая функциональность, поскорее бы увидеть все воочию! Что касается режимов игры, Epic, кажется, решила сократить их число и сосредоточиться на наиболее популярных среди игроков. Так, например, режим Double Domination, который состоит в том, что противоборствующие стороны пытаются контролировать две определенные точки в течение десяти секунд, уходит в небытие. Наиболее классические режимы (Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag и др.) прошли переэкзаменовку, так же как и обе новинки 2004 года: Assault и Onslaught. Но какими бы популярными ни были эти режимы, Epic не могла себе позволить простого копирования одного и того

PLAYSTATION 3: НЕМНОГО ОБ ОНЛАЙНЕ

С объявлением Unreal Tournament 2007, игры главным образом многопользовательской, желание Sony броситься осваивать онлайновое пространство больше не подвергается никакому сомнению. Вот что известно на сегодняшний день об особенностях конструкции PlayStation 3, заточенной под онлайн. Во-первых, и это хорошая новость, в ней будет интегрированная система Wi-Fi (версии 802.11b/g , к сожалению не новая 802.11a). Зато вам не потребуется адаптер (это серьезная экономия по сравнению с Xbox 360!). Во-вторых, Sony не собирается устанавливать собственное программное обеспечение, как в случае с Xbox Live. Следовательно, разработчикам и издателям придется додумывать что-то самим, что предполагает наличие процедуры индивидуальной идентификации для каждой игры и интерфейса во время подключения к игровым порталам. Когда какая-либо идеология противопоставляется идеологии Microsoft, разве это не прекрасно?

При необходимости огнетушителем можно и дров напомать!

на вражеской (сожженная и неестественная почва). Учитывая все эти новшества, мы надеемся увидеть настоящий поединок между Gear of Wars на Xbox 360 и Unreal Tournament 2007 на PlayStation 3. К сожалению, ни один из них не позволяет с уверенностью назвать точную дату появления, и мы вынуждены сузить срок ожидания до неопределенного «в течение 2006 года», объясняя это созданием атмосферы «намеренной неясности» и пресловутыми отговорками о важности хранения фирменных секретов. Честное слово, в консольных войнах нет ничего плохого, ей богу!

UT_07

же – на стадии рождения находится новый малыш: Conquest. Достойный ребенок своих родителей, Assault и Onslaught, и, следовательно, должен соединить сильные стороны каждого из них: динамизм и разнообразие целей от Assault и огромную площадь развития событий и средства передвижения от Onslaught. Добавьте к этому технологию streaming, о которой говорилось чуть выше, позволяющую без помех перемещаться по гигантским просторам, и у вас появится представление об эпическом характере этого режима! К сожалению, пока неизвестно, будет ли этот режим работать в рамках постоянно действующего конфликта, как в PlanetSide.

В получившейся каше сложно понять, где солдат, а где его агрегат.

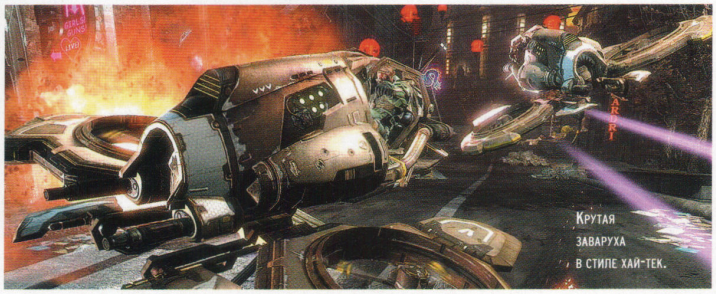
РЕЖИМ ОТ EPIC

Вы забудете обо всем на свете, включая новое вооружение, бронетехнику и навороченные режимы игры, когда увидите потрясающую графику Unreal Tournament 2007! Используя знаменитый Unreal Engine 3 – собственный 3D-движок (не стоит забывать, это основная специализация Epic) – UT2007 произведет фурор, главным образом, благодаря лицевой анимации. Конечно, UT2007 – не квест и не приключение, во время игры вы просто не будете успевать наблюдать за рожами ваших врагов, тем не менее, это немаловажная деталь, на которую стоит обратить внимание. В режимах Onslaught и Conquest игровой ландшафт неоднообразен, будь то на вашей территории (поросшей красивой зеленой травой) или

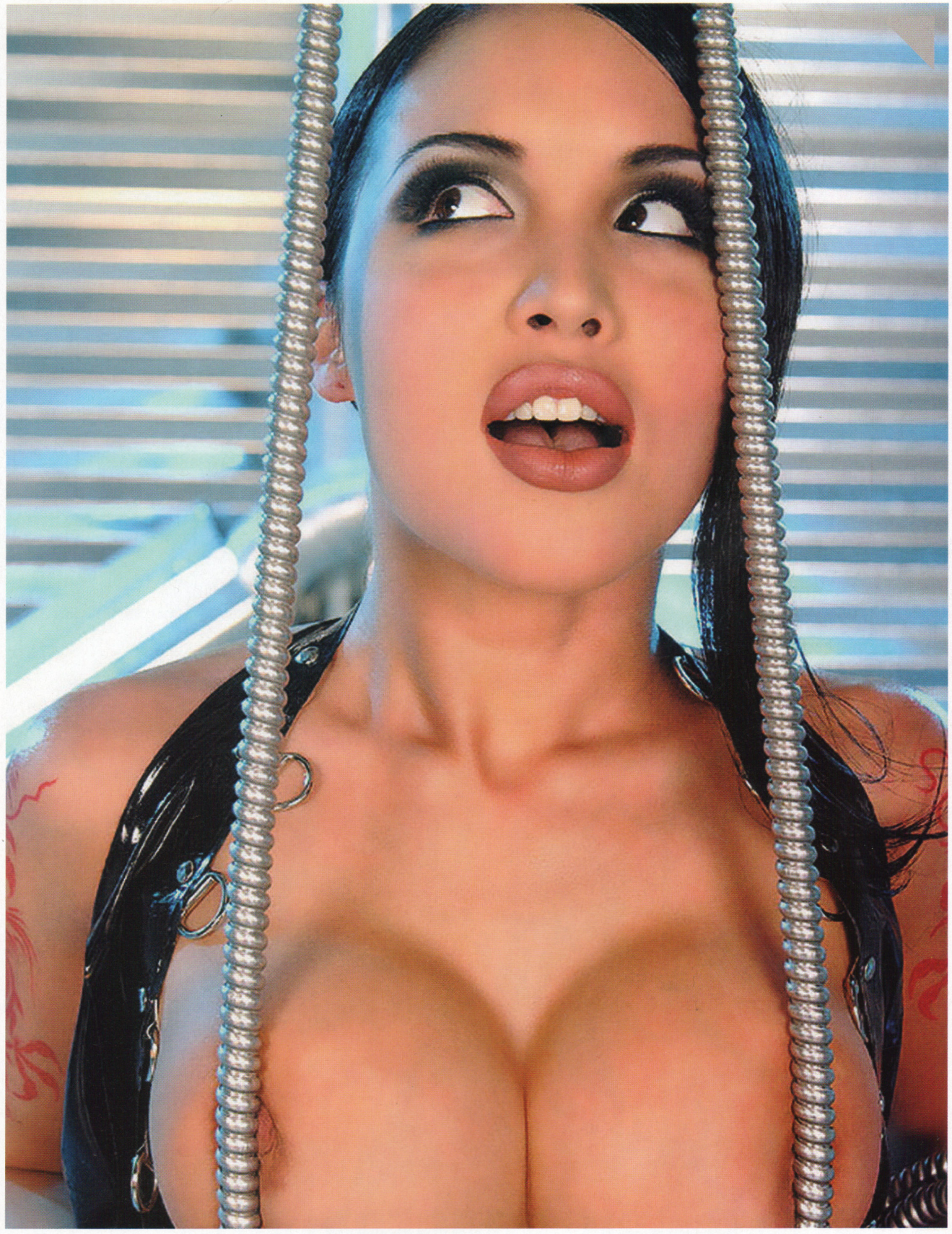
Даже «фотографируясь» для XS Magazine, надо быть начеку.

СГОНЯЙ ЗА ПИВОМ, САПАБОН!

Голосовые команды, отдаваемые игроком своим компьютерным напарникам через микрофонную гарнитуру, уже использовались в предыдущем Unreal Tournament. В версии 2007 года разработчики, похоже, значительно улучшили эту систему. Если верить заявлениям представителей компании, появится возможность, например, указывать, где скрывается снайпер, и посылать туда ботов (эту команду он будет в состоянии принять или отклонить, в зависимости от его характера). Более того, игрок сможет задавать вопросы своим искусственным напарникам. «Есть ли еще враги в подвале? – Нет, в подвале все чисто!» Еще один неплохой способ выглядеть идиотом во время игры!



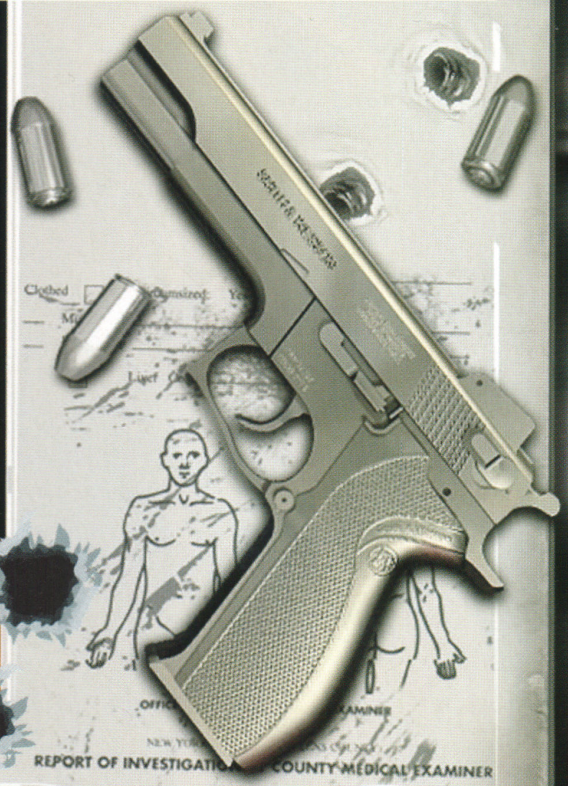
Крутая заваруха в стиле хай-тек.



SELECT

50 Cent: Bulletproof
Жанр: Action
Издатель: Sierra
Разработчик: Genuine Games
Платформа: PlayStation 2, Xbox, PSP
Дата выхода: февраль 2006

50 CENT
Bulletproof



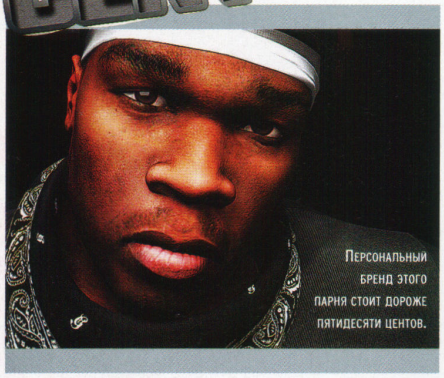
ГАНГСТА-РЭП ЗАВОЕВЫВАЕТ МИР

АМЕРИКАНСКАЯ ЗВЕЗДА ГАНГСТА-РЭПА ПРИГЛАШАЕТ В СВОЙ МИР. ИГРА РЕАЛИСТИЧНА ДО МЕЛОЧЕЙ: ЛИЦО АРТИСТА, ЕГО ЖИЗНЬ, МУЗЫКАЛЬНЫЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ, ВИДЕОКЛИПЫ. ИЗВЕСТНЫЙ РЭПЕР НАУЧИТ ВСЕМ ГРЯЗНЫМ ТРЮКАМ, КОТОРЫМИ ВЛАДЕЕТ САМ!

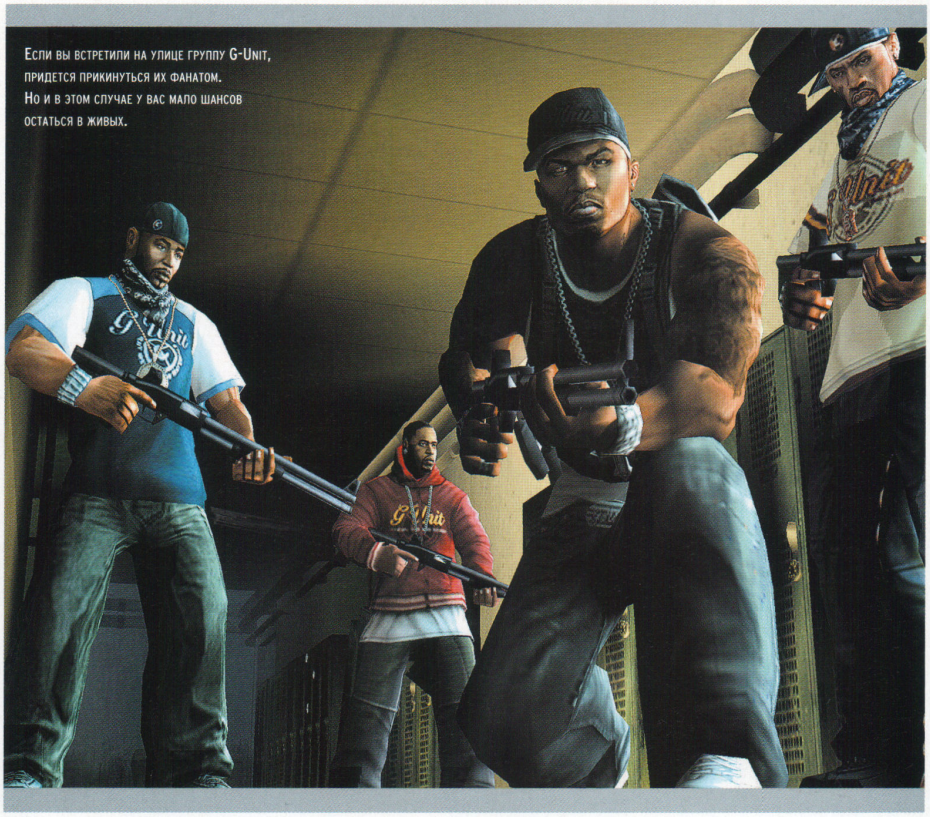
Всеволод Царев

50 Cent настоящая, без дураков, звезда рэпа. Тем, кто не знаком с его творчеством, объясняем, что он так же знаменит в своих кругах, как и Eminem у старшеклассниц. У него невероятная судьба. Можно сказать, что он просто создан для фантастического сценария, который могут воплотить кино- и игроиндустрии. Основанный на его биографии фильм скоро выйдет на экраны. А игра на платформах PlayStation 2, Xbox и PSP станет доступна до конца этого года. У обоих проектов один и тот же сценарист: Terrence Winter, известный по работе над сценарием замечательного сериала «Сопрано» (Sopranos). В то же время, парню не пришлось чересчур ломать себе голову для написания сценария для 50 Cents. Молодость рэпера прошла как у всех классических черных исполнителей (Vanilla Ice в списках не значится!): родился в неблагополучном нью-йоркском квартале (Queens), рано лишился родителей, сидел по малолетству, занимался наркобизнесом и прочими недостойными джентльмена делами. Затем звезды рэпа (прежде всего, Eminem и Dr Dre) замечают его, признают его талант, и в конечном счете рэп становится его единственным пристанищем и спасением.

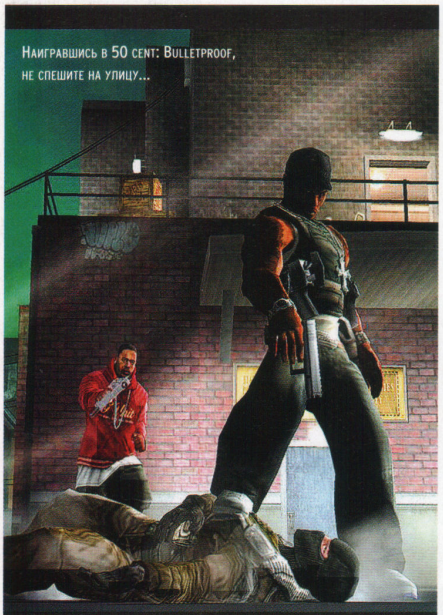
50 CENT



Персональный бренд этого парня стоит дороже пятидесяти центов.



Если вы встретили на улице группу G-Unit, придется прикинуться их фанатом. Но и в этом случае у вас мало шансов остаться в живых.



Наигравшись в 50 cent: Bulletproof, не спешите на улицу...

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ

Игра имеет возрастное ограничение. Если вам дорога психика ваших детей или младших родственников, храните 50 Cent: Bulletproof подальше от их глаз. К слову, эту точку зрения не разделяет сам рэпер 50 Cent, который недавно агитировал родителей покупать игру для своих чад. Представьте себе эту картину: «И тогда, мой малыш, я погружаю свой нож в живот этого господина и медленно поднимаю лезвие до горла, чтобы быть уверенным, что он умирает в ужасных страданиях. Ты понял? – Да, папочка! – И не забывай обыскивать свою жертву, прежде чем пойдешь дальше!»

У ТЕБЯ, СЛУЧАЙНО, НЕ НАЙДЕТСЯ ПИШНИХ 9 ПУЛЬ?

Его пытались убить при помощи холодного оружия (пять ударов ножом – не каждый выживет). В 2000 году еще одна попытка отправить его на тот свет. На этот раз в ход пошел девятимиллиметровый пистолет: одна за одной в него входят девять пуль! На теле множественные ранения (щека, рука, бедро, и т.д.). Неудивительно, что с такой биографией главного героя 50 Cent: Bulletproof – в чистейшем виде экшн, с полным набором присущих ему крайне жестоких эпизодов. Вам придется уничтожать все направо и налево! Предоставленный в распоряжение арсенал поистине впечатляет! Не забыто ничто из классики городской герильи: нож, пистолет, винтовка, автоматическое оружие, базука. Вам будет чем орудовать на улицах NYC! К сожалению, в игре нет системы автоприцеливания. Целиться придется по старинке, вручную (а ведь известно, что враги в случае опасности бегут врассыпную!). Геймплей построен таким образом, что у игрока есть выбор, куда стрелять, позволяя, главным образом, применить хэдшот, в простонародье – выстрел в голову. Чтобы свалить врага с одного раза, необязательно палить в упор из помпового ружья, можно воспользоваться холодным оружием. В игре имеется около двадцати завершающих ударов, анимированных сцен коронного и, безусловно, жесткого добивания противника. Другое новшество – человеческий щит. Если вы взяли в плен врага, он может быть использован в качестве живого щита. Также его можно допросить, убить или отпустить (чтобы покончить с ним по-честному, конечно, а не ради сохранения его жизни). Если же вы обыщете своих врагов до того, как их тела исчезнут, то сможете прикарманить все их имущество, главным образом деньги. Они не помешают, так как в конце каждой миссии вы окажетесь в своем квартале, где продаются разные предметы: оружие, боеприпасы, аптечки и, конечно, бесчисленные бонусы, в основном, музыка и видеоклипы 50 Cent и его коллектива G-Unit. Так как наш рэпер не страдает манией величия до такой степени, чтобы быть единственной звездой игры, у него есть приятели – Eminem и Dr Dre. А парни из G-Unit – Lloyd Banks, Tony Yayo и Youg Buck – являются неотъемлемой частью игры. В миссиях они фигурируют постоянно, участвуют в сражениях. И вы даже можете позвать их на помощь. Вы не будете нянчиться с этими парнями, они непобедимы и никогда не испытывают нехватку боеприпасов.

ТЫНЦ-ТЫНЦ!

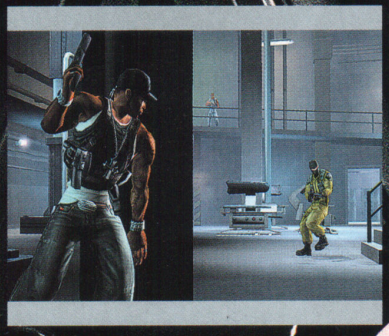
Что касается звуковой дорожки, то это просто музыкальный фестиваль! Произведения группы 50 Cent и G-Unit будут сопровождать игрока на протяжении восьми часов. В игре звучит около сотни инструментальных композиций, в том числе и два последних альбома 50 Cent. Есть и специально сочиненные по такому случаю треки. Рэпер заявляет, что все его песни, как сочиненные для проекта, так и альбомные композиции, одинаково хороши. И с этим трудно поспорить.

Возможно, 50 Cent: Bulletproof не станет заметным событием в мире игр, но в любом случае это интересный эксперимент в плане переноса внутреннего мира американской звезды в виртуальность. Фаны так вообще должны быть в восторге. Точная копия звездного рэпера, сценарий, вдохновленный его личной жизнью, присутствие в игре всего его окружения, в том числе G-Unit, взрывная звуковая дорожка и многое другое... Равнодушные к этому особому миру игроки пройдут мимо, в то время как многочисленные фанаты рэпа не смогут устоять перед чарами 50 Cent: Bulletproof и наверняка получат огромное удовольствие от проекта. Больше, чем на 50 центов.

НОЖ, ПИСТОЛЕТ, ВИНТОВКА, АВТОМАТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ, БАЗУКА. ВАМ БУДЕТ ЧЕМ ОРУДОВАТЬ НА УЛИЦАХ!

50 CENT

Браза, если тебе
не повезло сегодня,
то тебе не повезет уже никогда.



Завалить копа считается
хорошим тоном
еще со времен
Боба Марли.

Или я его, или он меня. В мире
50 cent все решает сила. Или ствол.
Ведь не каждый — Bulletproof.

ЗАГЛЯДЫВАЕМ В БУДУЩЕЕ

Жизнь нонконформистского музыканта, который с одной стороны занимает верхние строчки хит-парадов, с другой – подвергается постоянной опасности, не так уж и безоблачна. После стольких покушений логично задаться вопросом: что ждет его в будущем?

2000 г.:
Получив пять ударов ножом, 50 Cent с честью выпутывается из этой переделки.

АПРЕЛЬ 2000 г.:
Девять пуль пронзают тело будущей звезды гангста-рэпа. Мало того, что он выходит живым из этой передряги, так он еще освобождается от уголовного преследования, связанного с его противозаконными делишками.

2006 г.:
Ракета просвистела мимо головы 50 Cent. К счастью, звезда наклонилась, чтобы завязать шнурки. Счастливчик!

2007 г.:
Бомбардировщик сравнивает его дом с землей. Невероятно: 50 Cent спустился в погреб за бутылочкой вина, благодаря чему остается в живых. Он родился под счастливой звездой!

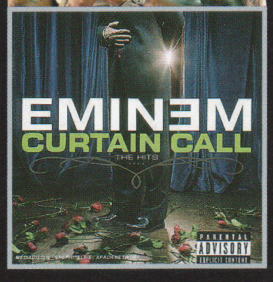
2010 г.:
Ядерный взрыв опустошает планету. Но когда ты богат, ты можешь позволить себе заняться космическим туризмом!

50 CENT

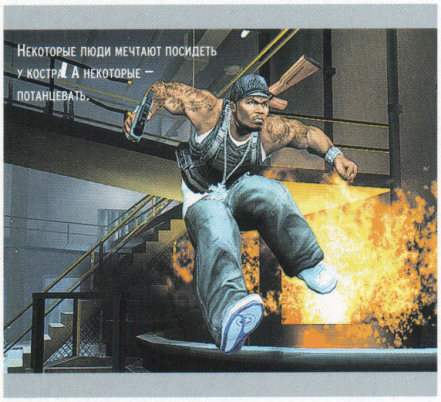
МУ-ЗЛО

THE MASSACRE — 50 CENT

BEG FOR MERCY — G-UNIT



CURTAIN CALL: THE HITS — EMINEM



РУССКИЕ РЭПЕРЫ – ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

КАСТА

Это должен быть стритрейсинг. Но не такой, каким мы его знаем по Need for Speed, не-е-е-ет! В каждом городе есть автовладельцы, которые прикручивают на «Ладу» скамейки вместо спойлеров, снимают глушители, наклеивают надпись «СТРИТРЕЙСИНГ» на лобовое стекло... Должны же они где-то соревноваться? И делать это лучше всего под музыку «Касты».

ДЭЦЛ

Перед нами безусловный кандидат на главную роль в шпионском боевике. Небольшого роста, неприметный как в мире поп-культуры, так и в жизни, Децл идеально подходит на роль секретного агента. Ему не нужны специальные очки, чтобы видеть сквозь стены. Агенту «Легалайза» достаточно представить. Клубы дыма, окружающие Децла, скроют его от глаз врагов лучше «тумана войны».

СЕРЕГА

Футбольный симулятор. Игрок выступает в роли лирического героя одной из композиций Сереги «Спартак». Задача игрока: набраться перед матчем, пройти несколько кордонов милиции (за каждый выдают дополнительные очки), пропеть кричали (встроенный караоке), съесть все семечки (мини-игра), поспорить с сотрудником милиции (вопрос-ответ), попасть в обезьянник, где на стене нацарапать итоговый счет.

В ИГРЕ ЗВУЧИТ ОКОЛО СОТНИ ИНСТРУМЕНТАЛЬНЫХ КОМПОЗИЦИЙ, В ТОМ ЧИСЛЕ И ДВА ПОСЛЕДНИХ АЛЬБОМА 50 CENT.

SELECT

Trauma Center: Under the Knife
Жанр: симулятор хирургии
Издатель: Altus
Платформа: Nintendo DS
Выход: 28 апреля 2006

ВПЕЧАТЛЯЮЩИЙ ХАЛАТИК

Даниил Шоколев

КОГДА ГИППОКРАТ БЕРЕТСЯ ЗА СТИЛУС

БРОСИВ ВСЕ СВОИ СИЛЫ НА УНИЧТОЖЕНИЕ ПОЛЧИЩ ИНОПЛАНЕТЯН И ДРУГИХ МОНСТРОВ, МЫ ЗАБЫЛИ, ЧТО ТАКОЕ ТВОРИТЬ ДОБРО ВО БЛАГО ЧЕЛОВЕЧЕСТВУ, ХОТЯ БЫ И ВИРТУАЛЬНОМУ. КОНЕЧНО, МОЖНО РАЗВЛЕКАТЬ МИР С ПОМОЩЬЮ THE MOVIES, ИЛИ ПРЕДЛОЖИТЬ ЛЮДЯМ ПРЕКРАСНУЮ ЖИЗНЬ В SIMS, НО ПОЯВЛЕНИЕ НА NINTENDO DS ТАКОЙ ИГРЫ, КАК TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE ПРЕДЛАГАЕТ ГЕЙМЕРАМ-ФИЛАНТРОПАМ ВОЗМОЖНОСТЬ ПО-НАСТОЯЩЕМУ СПАСАТЬ ЖИЗНЬ. НЕ С ПОМОЩЬЮ ПУШЕК, ГРАНАТ ИЛИ КУЛАКОВ, НО С ПОМОЩЬЮ СКАЛЬПЕЛЯ, ПЕРЕЛИВАНИЯ КРОВИ И МЕДСЕСТРЫ, ПРЕЛЕСТИ КОТОРОЙ, КОНЕЧНО ЖЕ, НИКАК НЕ СКРЫТЬ ПОД ТАКИМ КОРОТЕНЬКИМ ХАЛАТИКОМ.

В то время как PSP погрязла в высокобюджетных, не слишком интересных и не слишком оригинальных играх, Nintendo DS, раскритикованная (справедливо!) за свой скверный дизайн, занимает сегодня лидирующее место среди портативных консолей благодаря играм, которые умело используют преимущества ее карманного формата и тактильного экрана. После Nintendogs появляется еще более потрясающая Trauma Center: Under the Knife, воскрешающая давно забытый жанр симуляторов врачевания. За исключением симуляторов управления больницей, легендарной Theme Hospital и более свежей Urgences, надо вернуться в 1989-1990-е, чтобы найти игру, которая погружала бы игрока в виртуальную медицину. Речь идет о симуляторе хирургии в двух частях Life & Death от Software Toolworks. Очень точные, с перечислением

ВРАЧЕБНЫЕ ОШИБКИ

Врачи тоже люди, почти такие же, как и все остальные, и не застрахованы от ошибок и ляпов, о чем свидетельствуют нижеприведенные выписки из настоящих медицинских отчетов...

- В момент поступления его бешено стучащее сердце остановилось, и он почувствовал себя лучше.
- Пациент уточнил, что у него жгущая боль в пенисе, который отвис уже до пола.
- Пациент не пережил своего самоубийства.
- Больной оставил свои лейкоциты в какой-то другой больнице.
- Пациент испытал приступ удушья и даже чуть не задохнулся, когда находился дома и совершал половой акт, который постепенно закончился в приемном покое.
- Пациент находился в добром здравии до того момента, пока его самолет не начал падать и не разбился.
- Речь идет о новорожденном мужского пола, без других врожденных отклонений.
- Ощупывание прямой кишки показало нормальный размер щитовидной железы.
- Кровотечение началось в области ануса и продолжилось по дороге в больницу.
- Два органа чувств правильно реагировали на свет.
- Пациент бодр и находится в коме.
- У нее не было ни дрожи, ни судорог, но ее муж сказал, что еще вчера вечером она была очень горячей в постели.
- Яички были больны, рассматривалась возможность ампутации двух первых фаланг.
- Больной скончался под эффективным воздействием медикаментов.
- У жертвы был шанс выжить до приезда в больницу, где она должна была погибнуть от полученных ранений.

GUILTS — это злокачественные опухоли, которые требуют переливания крови и быстрого хирургического вмешательства.

Нельзя развлекаться во время работы: медсестра не дремлет и научит вас вашей профессии.

» реальных симптомов, не оставляющие места каким бы то ни было выдумкам, игры, которые и играми трудно назвать, были уникальны своей возможностью поработать скальпелем над виртуальными пациентами. Надо признать, что в большинстве случаев это хорошо, что они виртуальные.

ДА НЕ ДРОГНЕТ НОЖ В ВАШИХ РУКАХ

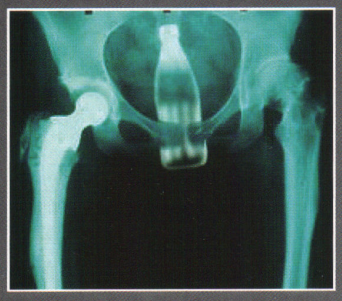
Будьте уверены: Trauma Center не так пугающе-реалистична, чем та же Life & Death, в ней найден компромисс между медицинской практикой, необходимой игре этого жанра, и фантазией, что сделало игру очень увлекательной. Вы становитесь молодым врачом, пришедшим в одну медицинскую бригаду как раз вовремя: очень опытная, но состарившаяся главная медсестра больницы уходит со своего поста, и ее заменяет молоденькая и свеженькая красотка, которая, о счастье, будет вам помогать. Вы уже все поняли: Trauma Center не ограничивается просто операциями, это некое подобие «Скорой помощи» с ее постоянно развивающейся «санта-барбарой» между участниками, и главной интригой, которая заставила бы трепетать самого доктора Росса. Приключение (назовем его так) разворачивается вокруг биологической угрозы со стороны террористов, самых разных злокачественных опухолей, СПИДа, рака, птичьего гриппа и всяких вирусов вроде того, что вызывает лихорадку эбола, а также и вокруг маленьких царапин. По ходу сюжета вы столкнетесь с задачами (среди них будут прелюбопытные), часть которых далека от реальной медицины, но гораздо интереснее, чем простое удаление аппендикса. Не забывайте о суперспособности доктора! Один раз в течении операции, когда ситуация станет почти непоправимой, вы сможете замедлить время, чтобы удалить что-нибудь, дренировать, наложить швы или сделать укол. Те, кто ждал настоящую симуляцию (в большинстве своем студенты мед. вузов), будут разочарованы, но все же они должны оценить новизну игры и, конечно, разумное использование тактильного экрана и стилуса. Управляться с импровизированным скальпелем довольно сложно, но условия игры это предполагают, а помощь медсестры неоценима: во время операций она щедро раздает настолько профессиональные советы, что могла бы занять ваше место и оперировать с закрытыми глазами. А вы в это время могли бы незаметно заглядывать к ней под халатик (лучше посмотрите нашу фото-сессию!). К тому же можно поддерживать жизнь пациента лошадиными дозами стимуляторов, а можно, наоборот, убить его одним неверным движением скальпеля (разумеется, случайным). По правде говоря, Trauma Center — это больше, чем очередной симулятор хирургии. Важно то, что игра дает массу впечатлений и приятно радует использованием тактильности экрана. Хочется надеяться, что многие другие игры смогут так же плодотворно использовать этот интерфейс. И желательно, чтобы они были такими же оригинальными, как Trauma Center: Under the Knife!

Как Power Rangers, японские врачи принимают драматическую позу перед началом операции.

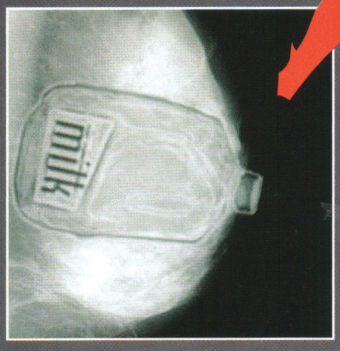
ГЛАВНАЯ МЕДСЕСТРА БОЛЬНИЦЫ УХОДИТ СО СВОЕГО ПОСТА, И ЕЕ ЗАМЕНЯЕТ МОЛОДЕНЬКАЯ И СВЕЖЕНЬКАЯ КРАСОТКА, КОТОРАЯ, О СЧАСТЬЕ, БУДЕТ ВАМ ПОМОГАТЬ

В ЛУЧАХ X

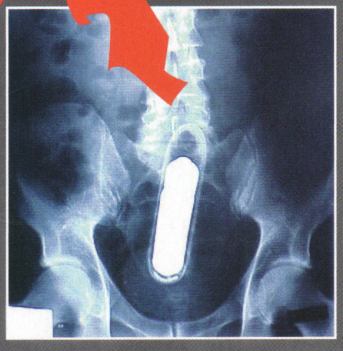
РЕНТГЕНОЛОГИЯ ЭТО ПОТРЯСАЮЩИЙ ИНСТРУМЕНТ ДЛЯ ВЫЯВЛЕНИЯ МНОГОЧИСЛЕННЫХ МЕДИЦИНСКИХ АНОМАЛИЙ, ОСОБЕННО НЕОЖИДАННЫХ...



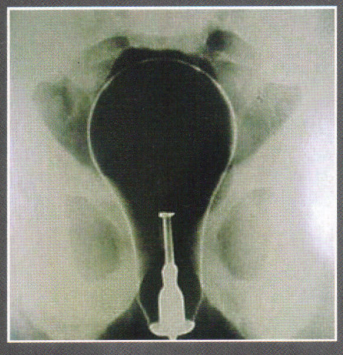
Приятная округлая форма бутылок, в которых продаются популярные напитки (всякие там фанты и колы), может вызвать желание использовать их не по прямому назначению.



Вместо простых грудных протезов появились улучшенные варианты с возможностью кормления.



Предпочитаете ставить вибратор на максимум? Имейте в виду, его легче доставать, если привязать за веревочку.



Она не умела ясно излагать свои мысли, но надеялась однажды родить блестящую идею.

Вернувшись с каникул из Колумбии, готовьтесь к клизме, раз вам хватило ума спрятать кокс в бутылочке из-под лекарства для желудка.

Есть такие домашние дела, которые действительно смертельно опасны для здоровья.

Чтобы ограбление удалось, надо как следует спрятать оружие. Не забудьте только предварительно выпить слабительное, чтобы быстро расчехлить свой пистолет. И наденьте лучше шорты, а не брюки!

Вам тоже больно смотреть на это?

Эхография тоже отличная штука. Да он же вылитый отец!

Если вашему желудку трудно усваивать пищу, помогите ему.

Во время некоторых операций надо быстро и точно делать кучу уколов.

КРАТКИЕ СВЕДЕНИЯ

Если вы лежите на операционном столе, вам сделали слабую анестезию и вы все слышите, молитесь о том, чтобы никогда не услышать это:

- Секунду! Если эта штука – печень, то это что?
- Передай мне это... этот... эту штуковину!
- Запомните этот случай – здесь рекомендуется вскрытие.
- Упс... Скажите, кто-нибудь пережил 500 мл этого?
- Знаете сколько денег можно заработать на трансплантации почек? А у этого парня их все еще две.
- Не мог бы ты выключить этот аппарат – его писк мешает мне сосредоточиться.
- Не будем делать из этого драмы, если подумать – это небольшая потеря для человечества.
- Прими эту жертву, Владыка ночи!
- Кто впустил сюда собаку?
- Знаешь, что самое хорошее? Ногу можно отрастить.
- Кто-нибудь умеет делать кардиомассаж?
- Сварганим это побыстрее – у меня поезд через час.
- Смотри, забавно, если здесь потянуть, у него дергается нога! А для чего этот нерв? Посмотрим...
- Разве этот парень был здесь не для смены пола?
- Да ладно, это не страшно, у него же уже есть дети! Или нет?
- Ну да, он довольно острый. Ты сейчас увидишь.
- Как, ниток больше нет?
- И ты хочешь сказать, что он жил с этой штукой внутри 20 лет?
- Да нет, это не страшно. В любом случае пол чистый, да?
- 250 – это немного быстро для пульса?
- Сестра, он подписал формуляр об отказе быть донором органов? Нет? Отлично!

SELECT

Ghost Recon Advanced Warfighter
Тактический шутер от Redstorm Entertainment, адаптированный для ПК, Xbox и Xbox 360 компанией Ubisoft.

СОЛДАТЫ БУДУЩЕГО НА ПОДСТУПАХ К МЕХИКО!

GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER

Вот уже двадцать лет как СМИ повторяют на все лады, что мы живем в эпоху информации и коммуникации. Это кредо взято на вооружение современными армиями, стремящимися раскрыть замысел вражеских сил до того, как противник предпримет какие-либо действия и, главным образом, для координации действий сил союзников при выполнении совместных операций. Современные войны могут быть либо высокотехнологичными, либо вовсе не имеют права на существование! В третьей части Ghost Recon компания Ubisoft погрузит вас в ближайшее будущее.

Дмитрий Мотылев

Ghosts («Призраки») — элитное подразделение зеленых беретов американской армии. Эти солдаты оснащены последними разработками в области военных технологий.

Знакомые с серией игр Ghost Recon прекрасно знают, что студия Redstorm Entertainment была создана несколько лет назад знаменитым писателем Томом Клэнси. Автор многочисленных шпионских романов и геополитических боевиков всегда консультировался с политическими, военными и научными советниками для создания наиболее реалистичных интриг в своих произведениях. Придумав фантастичное название для спецназа будущего — Ghost Recon Advanced Warfighter (сокращенно GRAW), он пошел дальше, предложив игрокам не просто какой-то футуристический бред, а название, которое переносит нас в недалекое будущее, исчисляемое несколькими годами (а может даже несколькими месяцами), где солдаты используют последние технологические новинки. Действие происходит в Мехико Сити. Игрок является членом подразделения американских сил специального назначения Ghost Recon. Это подразделение действует в абсолютном численном меньшинстве против городских мятежников. Необходимо четко понимать, что в реальности современные бои больше не представляют собой сражения, где тысячи людей сходятся во фронтальных столкновениях. Война в городе ведется с помощью скромного количества мобильных подразделений с немногочисленным личным составом. Кроме вооружения неотъемлемыми атрибутами оснащения солдат являются информационные и коммуникационные системы. Это реальное направление развития военной мысли прекрасно отображено в GRAW, и опыт игры в нее представляется одним из наиболее оригинальных.

ВОЙНА ПОДКЛЮЧЕННЫХ

Для лучшей координации действий во время боя солдаты должны уметь общаться в реальном времени с членами команды как голосом, так и с помощью различных видеоустройств. Более того, они должны уметь использовать всевозможные средства поддержки, будь то наведение на цель для осуществления точечных ударов (при помощи артиллерии или вертолетов Apache) или беспилотные летательные аппараты (drones) боевого или разведывательного назначения. Каково же реализовать это в игре, спросите вы? Команда Redstorm Entertainment нашла его в Cross Com — технологии, использующейся уже несколько лет хирургами и летчиками-истребителями, а с недавнего времени взятой на вооружение несколькими элитными армейскими подразделениями. Речь идет о портативной компьютеризированной системе (в игре она встроена в каску бойца). В прозрачное забрало вашего шлема в режиме реального времени поступает информация со спутников, боевых дронов или других средств наблюдения (самолетов-разведчиков, снайперов и спецподразделений). Во время игры на экране происходит следующее: когда сообщения касаются видоискателя, здоровья или используемого оружия, появляются экспонированные данные в виде 3D-изображения. Помимо этого игрок получает звуковые данные через передатчик, встроенный в каску. В реальности солдат, находясь в боевой обстановке, имеет доступ к существенным контекстуальным сообщениям: точная карта его местоположения, предупреждение о находящихся вне поля зрения врагах, предупреждение о тревоге и наличии ловушек (противопехотные мины), состояние здоровья и оружия. Нет необходимости останавливаться, вытаскивать свой переносной компьютер или Palm, определять местонахождение и передавать сообщения на командный пункт. Все делается в реальном времени без задержек и проволочек! Система идентификации следит за развитием событий: распознает окружающие объекты, накладывает пометки на реально видимую картину боя, окружает обнаруженного бойца цветным ореолом, выдающим его статус: зеленый цвет — свой, красный — противник, синий — цель, и помогает избежать случайных попаданий в союзников. Это настоящая проблема для игр, где в суматохе боя очень трудно отличить своих от чужих! А что говорить о реальном бое! В игре информация обо всех событиях, происходящих с бойцом и вокруг него, отображена на экране. Это позволяет игроку не только быть информированным о положении дел, но и, что очень важно, оставаться способным отдавать грамотные указания другим солдатам подразделения, продолжая продвигаться по улицам Мехико.

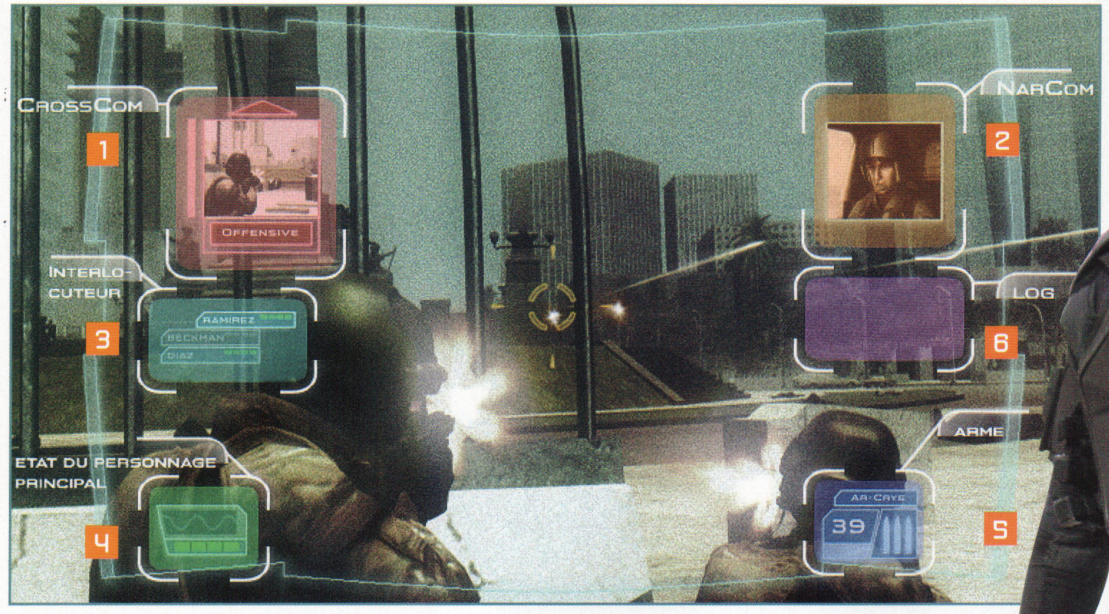
СМЕРТЬ M-16, ДА ЗДРАВСТВУЕТ XM-8!

Вопрос: существует ли многоцелевая винтовка, меняющая цвет, вид боеприпасов и способ применения в одно мгновение, в базовом варианте оснащенная гранатометом и помповым ружьем, и которая бы заедала менее часто, чем M-16? Ответ: да, новая винтовка XM-8 Heckler&Koch. Более того, это могло бы стать рекламным слоганом этого производителя оружия! Эта штурмовая винтовка действительно многоцелевого назначения: она может использоваться для снайперской стрельбы, а может служить в качестве оружия ближнего боя и даже гранатомета. Она призвана заменить M4 и M16 американских вооруженных сил.

ИГРА НА ВСЕ 360?

Версии для PC и Xbox будут во многом идентичны. Команда разработчиков решила уделить внимание именно версии для Xbox 360, вовсю пользуясь мощностью трехядерного процессора. Игра для Xbox 360 предлагает не только вид от первого лица, но и вид от третьего, как в Ghost Recon 2 (или в будущей Gears of War). Система прицеливания точнее, воспроизведение — более кинематографичное, а погружение в игру — более глубокое.

Современный американский спецназ видит мир исключительно в таком свете. Электроника подсказывает местоположение врага, помогает прицеливаться. Такой шлем незаменим и в быту. Например, во время похода в магазин он будет подсказывать, где лежат необходимые товары, а также указывать их цену.



1 CROSS COM Это командирский интерфейс, позволяющий в реальном времени отдавать приказы союзникам, дронам, вертолетам Apache или другим членам команды Ghosts.

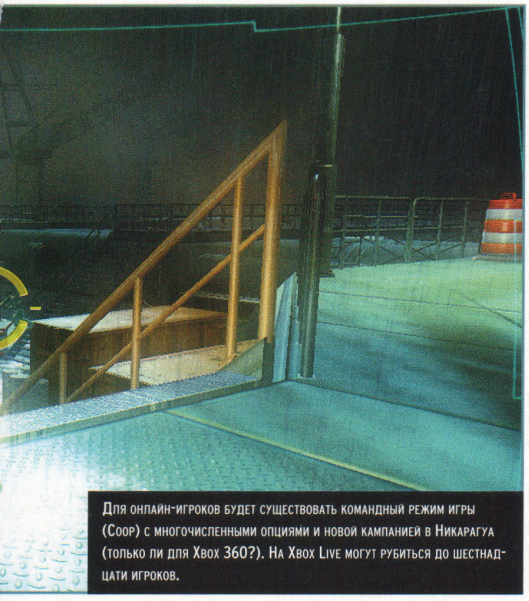
2 NAR COM Позволяет получать дополнительные данные от внешних источников или своих войск. Игрок также получает сообщения при изменении обстановки или целей.

3 РАЦИЯ Здесь появляется имя собеседника, который разговаривает с вами. Вам остается только выучить всех по именам.

4 ЛИЧНЫЕ СООБЩЕНИЯ Здесь показана шкала здоровья и ваше настоящее положение (стоя, лежа, на корточках).

5 ОРУЖИЕ Здесь показано оружие, используемое в настоящее время, а также остаток боеприпасов.

6 LOG Список действующих целей. Солдату остается только выбрать их приоритетность.



Для онлайн-игроков будет существовать командный режим игры (Coop) с многочисленными опциями и новой кампанией в Никарагуа (только ли для Xbox 360?). На Xbox Live могут рубиться до шестнадцати игроков.

ФОРМА

Удобство – базовый элемент эффективности солдат. Даже если в рамках игры степень детализации оснащения бойца может показаться анекдотичной, она позволяет усилить чувство реальности видеоигры. Разработчики постоянно проводят глубокие исследования существующих и разрабатываемых вооружений. Кроме весогабаритных характеристик защитных материалов, недавно испытанных на американских «Морских котиках» и союзнических силах в Ираке и Афганистане, были выявлены проблемы, связанные с чрезмерно высокими температурами, трудноперенесимыми в бронемашинах и военных джипах Humvees. Температура в них может подниматься выше 130 градусов по Фаренгейту, что соответствует 55 градусам по Цельсию, а это серьезно ограничивает боеспособность солдат. Помимо использования более эффективных изолирующих материалов в изготовлении обмундирования и защитных средств, позволяющих коже лучше дышать, в некоторых подразделениях появляются портативные интегрированные системы кондиционирования воздуха, с подзарядкой в специально оборудованных для этих целей машинах. Солдаты перезаряжают свои батареи, подсоединяясь к соответствующим розеткам. Одновременно они могут загрузить и

ДОСПЕХИ БУДУЩЕГО!

Солдаты будущего, а точнее 2010-х годов, будут носить защиту, созданную на основе жидкости с невероятными физическими свойствами. Любое медленное проникновение в эту жидкость не представляет особых проблем. Но очень быстрое движение вызывает внезапное и резкое затвердевание, представляющее невероятное сопротивление источнику этого движения – пулям и осколкам. Доспехи 2025 года будут состоять из материалов-хамелеонов, позволяющих солдатам «растворяться» в окружающей среде. Бойцы станут почти невидимыми даже для совершеннейших электронных систем обнаружения!

КОСМИЧЕСКИЙ ДЕСАНТ

«ЧУЖИЕ»
Один из видов оружия, остающийся еще пока мифическим – старый добрый MP41-A. Работает как огнемет, гранатомет и импульсная пушка!

WARHAMMER 40000
Звездные десантники от Warhammer более продвинуты в плане энергетического оружия, но ведь им приходится бороться с силами Хаоса!

GEARS OF WAR
Для владельцев Xbox 360, самая ожидаемая игра... 2006 года. Надеемся, что это так.

KILLZONE
Для будущих владельцев PlayStation 3, самая ожидаемая игра... 2006 года. Надеемся, что это так.

HALO
Ожидаем с нетерпением новинки от Bungie Software. Предыдущие игры были скорее классическими.

«ЗВЕЗДНЫЙ ДЕСАНТ»
Эти морпехи были довольно крепки для того, чтобы позволить разрезать себя на части!

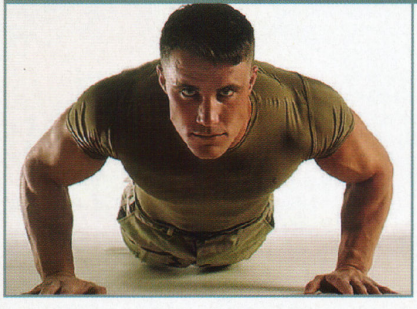
Бои происходят, главным образом, на улицах. В здания практически невозможно войти (за исключением некоторых складов и ангаров).

новую информацию в свои переносные боевые информационно-аналитические системы.

Среди других улучшений следует отметить также системы под названием Land Warrior Stryker, появление которых в некоторых частях американской армии ожидается в 2006 году. Это боевое снаряжение весом около 40 кг, кажется, сильно вдохновило команду GRAW. До 2015-го предусматривается закупить для войск более 45 тысяч комплектов обмундирования со снаряжением этого нового поколения на сумму «около» $8 млрд.! Помимо различной защиты, в частности – против биохимического оружия, эта униформа, благодаря материалам и их свойствам, позволяет солдату оставаться незамеченным, труднообнаруживаемым для противника, оснащенного инфракрасными приборами ночного видения или тепловизорами. Система включает в себя множество электронного оборудования, работающего от автономных батарей, которых хватает до десяти часов непрерывного использования в боевой обстановке (в лабораторных условиях, по информации разработчиков, они могут работать до тридцати часов!). Маленькая деталь: вся система разработана под Linux, чтобы обеспечить наиболее устойчивую, без зависаний, работу. Другие версии этих систем уже анонсированы и должны появиться к 2010 и 2020 годам, одна из них – Future Force Warrior. Другое модное нововведение, Transdermal Nutrient Delivery System, нечто вроде пластыря наподобие тех, что используются для лечения никотиновой зависимости. Он должен пускать в кровяную систему питательные (или другие...) вещества, компенсирующие нехватку чего-либо в организме. Конец мелким неприятностям, вызванным внезапным сильным голодом в самой середине рейда по иракской деревне! До свидания, морфий, стероиды и анаболики, облегчавшие жизнь морскому пехотинцу...

ПОРТАТИВНАЯ ТАЖЕЛАЯ АРТИЛЛЕРИЯ

Мы думали, что видели все виды оружия в играх – от футуристических до самых современных – но не тут-то было! Технологии развиваются со скоростью света, и то, что нам казалось научной фантастикой в фильмах типа «Звездный десант» или «Чужие», уже никого не удивляет. Одним из самых ярких нововведений является новый принцип изготовления боеприпасов – без гильзы. Эта система позволяет избежать заклинивания оружия и весьма улучшает скорострельность. Компоненты боеприпасов и оружия изготавливаются из композитных материалов и стекловолокна, что существенно сказывается на весе и прочности элементов оружия. Дальность стрельбы также улучшается. Системы прицеливания используют видеокамеры, позволяющие вести стрельбу из-за угла, без риска быть пораженным снайпером. Отметим, наконец, появление многоцелевых видов оружия, таких как XM-8, который придет на смену знаменитой M16, находящейся на вооружении более сорока лет. Эта новая «игрушка» может служить в качестве штурмовой и снайперской винтовки, помпового ружья для ближнего боя и гранатомета. Изготовленная из ультрапрочных полимеров, она существует в нескольких комплектациях со взаимозаменяемыми корпусами, в этом смысле немного напоминая новый Xbox 360! С одинаковым успехом подойдет как правше, так и левше. Винтовка может использовать многочисленные типы боеприпасов, смертельных и просто выводящих из строя, а весит чуть более 3,5 кг! Игра предлагает 25 типов оружия в одиночном режиме и более 35 – в многопользовательском (в том числе наилучшее вооружение из Ghost Recon I и Ghost Recon II). Конечно, нам еще далеко до импульсного оружия, которым шарахали в «Чужих» или «Звездном десанте». Однако, если присмотреться, является ли столь уж великой пропасть между современным военным снаряжением и выдуманными игровыми стволами?



ЧТОБЫ БОЛЬШЕ УЗНАТЬ

Американская военщина – золотое дно для тех, кто хочет делать деньги на изготовлении современных военных симуляторов. В местах вроде www.military.com или на сайте знаменитого журнала Soldiers of Fortune (www.sofmag.com), помимо очень тонкого восхваления могущества милых американских солдат, можно запросто купить мачете и ножи для метания. В поисках информации по доспехам и боевой экипировке попробуйте зайти на www.cryeprecision.com.

ALIENS ВОЗВРАЩАЮТСЯ?
В фильме «Чужие» Джеймса Кэмерона (вышедшего на экраны в 1984 году) звездные десантники используют M41-A — маленькую технологичную игрушку, которая странным образом походит на XM-8. Возникает вопрос, а не утечки ли со стороны военных вдохновили съемочную команду или, напротив, фильм вдохновил немецкую военную промышленность?

БОЕВЫЕ РОБОТЫ
Вопрос в том, появятся ли в будущем военные роботы? Пока мы еще очень далеки от этого, но многочисленные машины уже оказывают поддержку войскам, действующим на местности. Так, существуют роботы типа Swords, которые уже долгие годы помогают полиции обезвреживать взрывчатые устройства.

ТОМ КЛЭНСИ НА ПЕРВОЙ ПОЛОСЕ
КНИГИ: «Зубы тигра» (вышла в прошлом году), «Миссия чести» (Op-Center Tome 9, Альбен Мишель, 594 страницы, около 16 евро), «Нет Форсу» (Net Force), Том 5 (том 10 только что появился в США).

ФИЛЬМЫ: Многие фильмы были сняты по романам, как, например, «Охота за Красным Октябрем», «Все страхи мира», «Игры патриотов», и т.д. Ожидается Rainbow Six от Paramount, Red Rabbit и особенно Splinter Cell от Dreamworks.

ИГРЫ: Чтобы знать все, стоит посетить www.ghostrecon.com

GAME Fashion

Каска Artisent Ballistic Assual
- Каска изготовлена из прочного материала M5 с микрофибрами и способна защитить владельца от пуль калибра 9мм, 5.56мм, 7.62мм и осколков любых снарядов

Лазерная система наблюдения
- Плюс сенсорный датчик

Военная куртка Crye Precision

Бронежилет Crye Precision
- Бронежилет из материала M5 с возможностью регулировать его положение на теле
- Карманы для запасных обойм, пистолета, патронов (калибр 9мм, 5.56 мм, 7.62мм)

Многофункциональное ружье с воспламеняющимися зарядами.
- Сделано из материала на основе композитного пластика; воспламеняющиеся патроны калибра 6.8мм
- 900 выстрелов в минуту
- 45 сверхлегких патронов в одной обойме
- Выдвижной гранатомет 40мм (под стволом)

Термобелье
- Водонепроницаемая структура ткани (носки, кальсоны)
- Термическое нижнее белье позволяет солдату всегда оставаться сухим и регулирует термообмен тела

Материалы, используемые в Warfighter system (IWS)
- Непромокаемые/легкие/гибкие/удобные

Камера высокого разрешения

Экран Cross Com
- Полупрозрачный экран высокого разрешения с режимом ночного видения
- Отображает данные в реальном времени
- Взаимодействует с другим оборудованием, что позволяет замечать малейшую опасность

Перчатки из кевлара (искусственного арамидового волокна) BlackHawk HellStorm Fury
- Защита от высоких температур до 400 градусов по Цельсию
- Очень гибкие, практически «вторая кожа»

Военные брюки Crye Precision
- Защитные наколенники вшиты в ткань брюк
- Анатомическая форма для максимальной подвижности

Военные ботинки Oakley Elite Special Forces SI
- Ультралегкие, спортивный дизайн
- Контроль влажности
- Максимальная устойчивость на всех видах поверхности

Tom Clancy's GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

Tomb Raider Legend
Жанр: Adventure
Издатель: Eidos
Разработчик: Crystal Dynamics
Платформа: PC, PlayStation 2, Xbox, Xbox 360, PSP

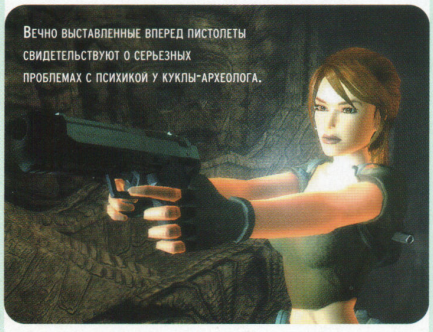
Неужели Лара Крофт до сих пор занимает умы игроков? Это вполне правомерный вопрос, которым мы задаемся после целой серии провальных игр, двух средненьких фильмов, главный интерес к которым вызывали формы Анджелины Джоли, и нескольких лет отсутствия на рынке видеоигр, в то время как последний пребывал в самом расцвете. Ожидает ли нас успешное возвращение первой виртуальной звезды или полное исчезновение секс-идола 90-х?

TOMB RAIDER LEGEND

Альберт Колеров

ТЕБЯ ВСЕ ЕЩЕ ХОТЯТ, ЛАРА?

Барби вышла из чайханы, вынув пушки из карманов...



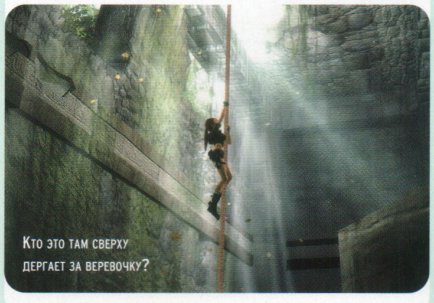
Вечно выставленные вперед пистолеты свидетельствуют о серьезных проблемах с психикой у куклы-археолога.

Лара Крофт сейчас напоминает стареющую примадонну. Можно не сомневаться, если бы мы имели дело с реально существующей звездой, то последние три года только и наблюдали, что опубликованные в газете «Жизнь» фотографии осунувшейся, растерянной, злоупотребляющей алкоголем Лары.

Вероятно, мы бы увидели ее на «Фабрике звезд», передающей привет телезрителям. Или поющей дуэтом с Борисом Моисеевым. К счастью для нее, сделанной из пикселей, подобного унижения удалось избежать. Если бы красавица действительно существовала, она, безусловно, отказалась бы «играть» в последних проектах, в которых ее заставили принять участие. Так что же, Лара упала так низко, потому что до этого поднялась так высоко?

Чтобы понять, что происходит, нужно вернуться лет на десять назад, в 1996 год. Благословенное время. Война консолей еще не объявлена, а компьютеры были покладистыми и скромными машинами, способными воспроизводить на экранах лишь абсолютно плоские 2D-картинки. Талантливые и сообразительные разработчики могли создать лишь иллюзию объемного изображения в таких играх, как Doom, Dark Forces и Duke Nukem, ставших уже мифическими. А потом создатель марки 3dfx изобрел карту-ускоритель, которая позволила, наконец, моделировать, а потом и воспроизводить на экране действительно объемные образы в 3D. Тогда в одной маленькой английской компании Core Design команда умников решила по максимуму использовать возможности новых карт, чтобы придать дополнительный «объем» небольшой приключенческой игре, которую создавали – пародию на фильмы с Индианой Джонсом. Парни знали толк в зрелищности. Они прекрасно понимали, что трехмерное изображение как таковое никому не впилось. Нужен некий объект, чья трехмерность будет смотреться наиболее выигрышно. Они сделали гениальный ход: вместо небритого мужика в шляпе (да простят нас поклонники Харрисона Форда) мы увидели полногрудую героиню, чьи пышные формы разве что не вылезали из экрана. О да, вот тогда – именно тогда – мы и оценили 3D.

Самоуверенные англичане нисколько не сомневались в том, что создают исторический проект. Сказать, что игра Tomb Raider стала успешной – не сказать ничего. Это было настоящее цунами! Едва ли не через пару месяцев весь мир только и говорил, что о Ларе Крофт. Игра Tomb Raider побила все рекорды продаж игр для PC. Формула успеха сейчас кажется тривиальной. Гении маркетинга из Core Design попали в точку: они поместили свою героиню (которая в отличие от предыдущих звезд – итальянского сантехника Марио или голубого ежа Соника – могла нравится взрослым) в мифические места, от Греции до Египта и Тибета, которые никогда еще не были «реконструированы» с такой достоверностью. Обычная мужская фантазия – невероятно чувственная девушка с осиной талией – впечатлила также и женскую половину аудитории своим волевым характером и находчивостью (она же археолог, а не просто «чувиха»). У Лары было все, чтобы нравиться, и ее успех распространился далеко за пределы игрового сообщества, в чем можно было убедиться еще в 1997 году, когда известная группа U2 сделала Лару участником своего мирового турне, демонстрируя бьющейся в экстазе публи-



Кто это там сверху дергает за веревочку?

Бюст такого размера может быть только у продавщицы!

Пролетарское происхождение

Карима Адебибе, счастливая прохвостка, охмурившая сотрудника Eidos, когда тот пришел за покупками. И теперь Карима стала официальным лицом Лары Крофт в новой игре. Осуждать мы ее вряд ли можем, каждый пробивается в этой жизни как умеет... Но вот излишнюю слабость сотрудников Eidos к симпатичным продавщицам мы прощать не должны. Падно им попалась вполне симпатичная девица, но кого они могут подцепить в следующий раз?!

Лара Джоли или Анджелина Крофт?

Анджелина Джоли играет вот уже вторую Лару Крофт и, скорее всего, будет изображать третью.
В фильме. Казалось бы, что мешает разработчикам соединить воедино столь разные образы Лары и выпустить Lara Croft Legend с личиком Анджелины? Так нет, опять интриги! Образ Анджелины Джоли использоваться не будет, вместо него нашли какую-то торговку с рынка. Все бы им экономить!

НЕБОЛЬШОЙ ТЕПЛОВОЙ УДАР? СНИМИ РУБАШКУ!

При взгляде на это чудо на ум невольно приходит древнее: спортсменка, комсомолка и наконец просто красавица! Но таких надо мумифицировать, а не реанимировать!

ЛАРА КРОФТ СКВОЗЬ ПРИЗМУ ЛЕТ

TOMB RAIDER

TOMB RAIDER 2

TOMB RAIDER 3

TOMB RAIDER: ФИНАЛЬНОЕ РАЗОБЛАЧЕНИЕ

TOMB RAIDER: ПО СЛЕДАМ ЛАРЫ КРОФТ

TOMB RAIDER: АНГЕЛ ТЬМЫ

Кажется, меня засекли!

Тому, кто как Лара повиснет на одной левой, откинувшись назад, мы подарим подписку на журнал!

Навстречу неизвестности – в одних трусах!

ке огромные изображения виртуальной дивы на многометровом экране.

ЕВА, ИЗГНАННАЯ ИЗ РАЯ

Свалился ли успех ей на голову незаслуженно? В любом случае он однозначно и заслуженно свалился на Core Design и на издателя Eidos. Но положение дел изменилось. Игра Tomb Raider II, вышедшая в конце 1997 года, выглядела неплохо: благодаря техническим новациям Лара стала настоящей красавицей, но почти полное отсутствие сценария делало игру больше похожей на аддон, чем на полноценную игру. Почитатели Лары не заметили «подделки». Затем на свет появилась Tomb Raider III, где халтура была настолько очевидной, что никакие прелести Лары Крофт не спасли проект от провала. Компания Core Design, о которой злые языки уже поговаривали, что она занята лишь подсчетом фунтов стерлингов, а не созданием игр, выпустила под давлением Eidos настоящий «Кошмар перед Рождеством» (в предрождественскую неделю) – незаконченную, плохо сделанную игру, с нелогичными загадками, чудовищную настолько, что некоторые эпизоды были просто непроходимы! Если PC-версия этого убожества еще как-то могла быть исправлена с помощью патчей, то с версией для PlayStation вышел настоящий конфуз. Игра Tomb Raider IV по уже сложившейся традиции блистала графикой, но не игровым процессом. В конце игры, как легко было предвидеть, Лара умирала, что должно было произойти в скором времени и с лицензией. Четвертая часть была просто-напросто средненьким проектом, а появившаяся Tomb Raider: Chronicles стала последним гвоздем в крышку гроба (или гробницы) Лары – это была простотаки поганая игра, появившаяся, как и все дрянные игры, прямо перед Рождеством, с целью вытянуть хоть сколько-нибудь нефтедолларов из карманов последних фанатов серии. Оба фильма, несмотря на старания Анджелины Джоли, почти ничего не изменили, и Angel of Darkness, последняя на данный момент игра, должна была стать во всех смыслах последней. Она была в любом случае последней для Core Design. Осознавая,

ИНТЕРВЬЮ

KYLA COLE

Кто ты?
Меня зовут Кайла Коул, я модель с 17 лет.

Откуда ты?
Из Словакии. Сейчас живу в Чехии, собираюсь жить в какой-нибудь другой стране. Возможно, во Франции или в Германии, или в Италии.

А где же ты чувствуешь себя как дома?
Почти везде, но комфортнее всего мне там, где родилась, где моя семья.

Ты постоянно работаешь моделью?
В настоящее время – да. Три года назад я ездила в Италию на курсы визажистов, иногда я вспоминаю и эту профессию.

Как появился твой сайт?
После первого года работы мои фотографии стали появляться на обложках мужских журналов, и я решила сделать себе сайт.

Какой самый невероятный поступок ты совершила?
Занималась сексом со своим инструктором по подводному плаванию во время погружения в полной экипировке.

У тебя парень есть?
А ты как думаешь? Нет, я только что бросила одного...

А каких парней ты любишь?
Классных, умных, смешных и харизматичных.

Какие у тебя хобби?
Я обожаю книги, подводное плавание и лыжи, на которые недавно первый раз встала.

Играешь в видеоигры?
Так как я часто путешествую, у меня мало времени...

Ты хотела бы воплотить какой-нибудь персонаж?
Лару Крофт, конечно! И благодаря вам это произошло!

Что ты думаешь о парнях, которые играют в видеоигры?
Ничего плохого. Некоторые мои друзья играют по несколько дней подряд. Классно, что можно таким образом убежать от реальности. Но так же здорово в нее вернуться и оценить прелесть реального мира.

Любимый фильм?
«Медведь» Жана-Жака Анно.

Какую музыку слушаешь?
Разную, кроме рэпа и кантри.

Что наши читатели должны еще о тебе узнать?
Я девушка, которую они могут однажды встретить на улице. Они всегда могут повидаться со мной на моем сайте www.kylacolesite.com, я часто позирую там перед веб-камерой в прямом эфире. Они могут послать мне письмо по мэйлу, чтобы познакомиться со мной поближе.

Планы на ближайшее будущее?
Я только что закончила сниматься для английского Zoo.

Наша Буратинка, похоже, обнаружила что-то интересное.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Компания Cristal Dynamics, очень сдержанная и неболтливая с самого начала разработки игры, не позволила просочиться информации о сюжете в прессу. И все-таки собрать несколько деталей этого пазла возможно. Преследуемая кошмарами и воспоминаниями, Лара ведет «раскопки» собственного прошлого, особенно интересуется авиакатастрофой, оборвавшей жизни ее родителей, а также одной из первых экспедиций в Африку, во время которой ее команда, кажется, разбудила древнее зло. Чудаковатый миллионер преследует Лару, всячески осложняя расследование, а его странноватые помощники выглядят настоящими чудовищами. Дрожим от страха заранее!

В воде она не тонет (понятно почему), а в огне горит?

Крутить задницей перед камерой Ларе не привыкать. Это у нее наследственное.

» что разработчики убили «курицу, несущую золотые яйца», издатель Eidos забрал наконец у них лицензию, чтобы отдать ее Crystal Dynamics – студии, уже известной такими превосходными приключенческими играми, как Soul Reaver или Blood Omen. Это было что-то вроде последней попытки оживить загибающийся сериал, в то время как дела у Eidos шли неважно, а Голливуд хотел снимать третий фильм.

ПОСЛЕДНИЙ ШАНС

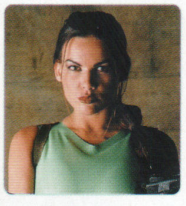
Поначалу новый разработчик отличался несколько сдержанным и спокойным отношением к презентации новой игры по сравнению с Core Design, у которой наблюдался триумфальный экстаз по поводу выхода каждой новой игры. С начала новой разработки информацию о ней практически невозможно было найти, скриншоты публиковались в мизерном количестве. Благодаря этой «скромности» в последние месяцы разработки вокруг игры раздувались чудовищные слухи, подпитываемые несколькими счастливчиками, которым удалось познакомиться с игрой до премьеры. Через неделю после первого официального показа игры слухи превратились в уверенный и одобрительный гул. Первое, что бросается в глаза, это фамильное сходство Tomb Raider Legend с первой игрой сериала. К счастью, не в графике, а в самом духе игры, в развитии сюжетной линии, в жажде успеха разработчиков, амбиции которых проявляются в каждом эпизоде. Графически Tomb Raider Legend впечатляет на всех платформах. Храмы, где свет играет на мельчайших деталях, создавая вертикальные головокружительные перспективы, просто великолепны! Наша героиня, по-прежнему обладающая прекрасной фигурой, стала более выразительной и человечной: у Лары, кроме потрясающего бюста, теперь появились еще и чувства! Конечно же, именно на Xbox 360 эффект от изображения наиболее силен. Игра не фотореалистична (это было бы предательством духа Tomb Raider), но она похожа на 3D-мультфильмы, которые так популярны сегодня. Прическа Лары настолько детализирована, что виден каждый волосок, а наиболее мясистые части тела колеблются с ощутимым реализмом, и – немыслимое еще несколько месяцев назад роскошество деталей – она пачкается, карабкаясь по стенам, отмывается, проходя сквозь водопад, и на ней видны крупные капли пота после всей этой акробатики. Лара живет и существует на наших глазах. Эффекты светотеней просто невиданные!

Без сомнения, впервые (после The Elder Scroll IV: Oblivion от Bethesda) перед нами игра действительно с пометкой Next Gen, использующая все возможности консоли Microsoft. Игра очень напоминает Alias: дефиле красавицы, меняющей наряды почти в каждой сцене (это менее глупо, чем видеть ее в шортах на снегу), рискованное скалолазание, где в конце каждой части игры героиня оказывается в безвыходной ситуации, и мини-камера в форме наушника Bluetooth, соединяющая по спутниковой связи с помощником. Настоящая технологическая революция для героини, которая была скорее фанатом древностей, чем технических новинок! Теперь она пользуется еще и титановой «кошкой» как у Бэтмена, чтобы карабкаться по отвесным скалам, подтаскивать к себе очень тяжелые предметы (знаменитые ящики, служащие ей противовесом) или нейтрализовывать ловушки, и все это для решения загадок. Фанаты автовождения тоже могут быть спокойны – Лара имеет водительские права и будет пользоваться множеством транспортных средств. Разработчики рассекретили только мотоцикл, прозрачно намекнув на него очень облегающим кожаным комбинезоном героини... Единственное сомнение, которое продолжает существовать, касается загадок, с которыми столкнется Лара Крофт в новой игре (последние Tomb Raider были ужасно тупы): не слишком ли они будут сложны для разнеженного игрока? Но этот вопрос не ставит под сомнение десятилетие Лары Крофт, которое она будет праздновать в апреле.

ОНИ ВОПЛОТИЛИ ЛАРУ КРОФТ

JILL DE JONG

KATIE PRICE

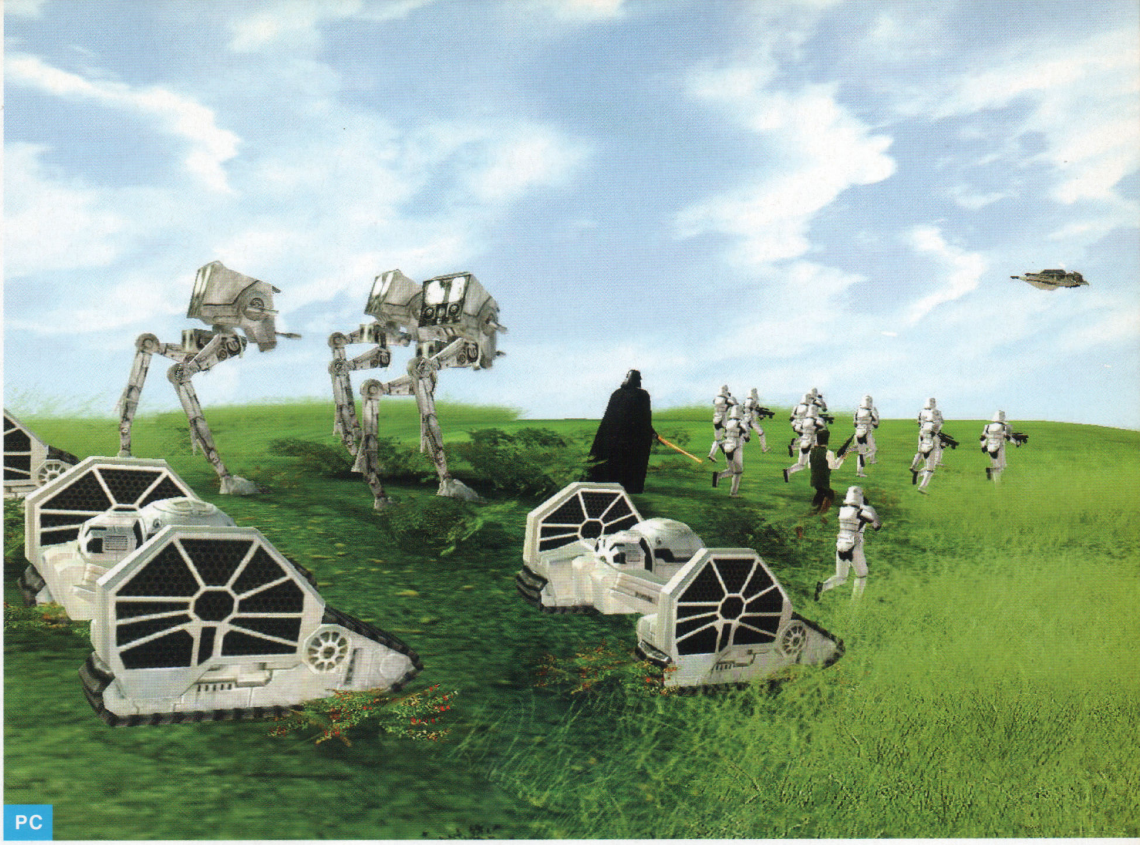


LARA WELLER

NATALIE COOK

NELL MCANDREWS

AHONA MITRA



PC

Star Wars: Empire at War

Задавить Дарта Вейдера комбайном

Любите ли вы «Звездные Войны» так, как не люблю их я? Не надоело ли вам следить за двадцатидевятилетней мыльной оперой из далекой-далекой Галактики? Уверен, не надоело.

Хотите узнать, что представляет собой Star Wars: Empire at War? Пожалуйста – загибайте пальцы. Star Wars: Empire at War – кастрированная Star Wars: Rebellion, избавившаяся от всех достоинств, но не потерявшая ни одного недостатка. Empire at War – это Command & Conquer, скрещенный с (не может быть!) Star Wars: Galactic Battlegrounds. Empire at War – это неудобоваримая смесь глобальной космической стратегии, напоминающей Imperium Galactica 2, и любой из глупеньких наземных стратегий а-la «Шагают имперские шагоходы».

В далеком-далеком космосе, как водится, летают кораблики, колонизируются планеты, строятся военные базы. Ближе к концу игры, когда количество подконтрольных систем приближается к сотне, а арсенал заполняет обе строки в меню, вы запутываетесь в системных сообщениях, тонете в море информации, и полностью теряете контроль над происходящим. И это несмотря на то, что в любой момент можно поставить паузу. Обычная ситуация для глобальных стратегий с монотонным игровым процессом.

При этом не стоит себя тешить мыслью, что у вас есть реальная власть над своим государством. Экономика сведена к строительству шахт и подсчету поступающих денег. Дипломатия и научные исследования сведены к минимуму, а список действий в этих сферах ограничен. Ну, понятно, чтобы любой американский прыщавый подросток не чувствовал себя ущербным чубаккой.

А стоит только перейти в наземный режим, как вы погружаетесь в рутину типа стратегической игры, где вся стратегия сводится к постройке максимального количества юнитов и отправке войск из одного угла карты в другой. Где-то на полях сражений бегает, потрясая лазерным мечом, кровожадный Хэйден Кристенсен, существование которого сводится к дефиле по укрепленной базе в именном комплекте жестяной брони. Там же можно встретить мелкого гремлина Йоду, засветившегося в рекламе «Пепси-колы» и знаменитого своей черномырдинской речью. Там же – Боба Фет, там же – безымянный уродец из первого эпизода, там же – все, кого сможет узнать поклонник «ЗВ». Из лицензии выжимают все соки.

Космический электровеник атакует планету Трахамандраха.

Обманчивая идиллия Большой лицензии.

Хотите хорошую стратегию по звездным войнам? Вам не сюда. Вам в бородатую Star Wars: Rebellion, описываемую нами в октябрьском номере XS.

Издатель: 1С

★☆☆☆☆
★★★★★
6.0

25 to Life

Цена мести

PC PS2 Xbox

Несмотря на то, что 25 to Life изначально позиционировалась как последователь Grand Theft Auto, игра вовсе не является альтернативой знаменитому детищу Rockstar. Творение Avalanche Software – типичный action от третьего лица, в котором от вас требуется только одно: потихонечку шагать вперед и расстреливать все, что движется. Но разве это плохо?

Нам обещали, что в 25 to Life можно будет не только истреблять негодяев, но и колесить на автомобилях. Увы, в конце концов от гоночного элемента разработчики отказались. Поэтому 25 to Life более походит на обезжиренную версию третьего Grand Theft Auto: лихачить на гоночных тачках не получится, но любителям пострелять – настоящее раздолье!

Сюжетная линия незамысловата. Простенькая история о похождениях темнокожего бандита Фриза наскучивает после нескольких миссий, да и вообще, взаимосвязь между заданиями трудно проследить. Кстати, пару раз за игру вы побываете в шкуре полицейских, стремящихся восстановить порядок и утихомирить нарушителей закона. Зачем это понадобилось – решительно непонятно.

Впрочем, от этой игры мы ждем другого. Бескомпромиссного боя. Большую часть времени вы будете бороться со злобными врагами, которых хлебом не корми – дай нашпиговать вас пулями. Для борьбы с неприятелями предоставлен широкий арсенал: от ножей и хилых пистолетов до автоматов и прочего тяжелого вооружения.

Вообще, игровой процесс чрезвычайно динамичен и еще более весел, нежели, к примеру, в Total Overdose. Постоянная стрельба, звон падающих гильз, перебежки, поиск укрытия. В 25 to Life скучать не приходится. На закуску – великолепный сетевой режим, который хоть и требует некоторой отладки, но вместе с тем выглядит очень интересно.

Лишь с картинкой вышел прокол. Графика отнюдь не поражает; недоделанные спецэффекты, тесные пространства, угловатые модели персонажей и, наконец, удручающе бедные интерьеры значительно портят впечатление. С музыкой дела обстоят чуточку лучше: композиции понравятся не всем, но ценители рэпа будут в восторге.

В целом 25 to Life – в меру интересная забава для любителей жестоких схваток и бездумной стрельбы, которая позволит скоротать парочку весенних вечерков. А большего и не требуется. Enjoy!

Издатель: Eidos Interactive

★★☆☆☆
★★★★★

7.0

ПАРОДИЯ НА РЕКЛАМУ

Возбудите ее прерывистыми прикосновениями стилуса и ... доставьте ей неземное наслаждение!!!

NINTENGODE

Первая французская сексуально-образовательная игра для мужчин

5 версий для коллекционеров:
Nintengode Блондинка
Nintengode Брюнетка
Nintengode Рыженькая
Nintengode Африканка
Nintengode Азиатка

Тренируйтесь, чтобы довести ее до оргазма:
– Дотрагивайтесь до точки G стилусом
– Лижите языком тактильный экран, возбуждая ее грудь и клитор
– Материтесь или говорите ей нежности во встроенный микрофон и следите за ее реакцией, которая будет зависеть от уровня ее искусственного интеллекта (кроме версии Блондинка)
– Отшлепайте ее, стуча по тактильному экрану, чтобы почувствовать вибрацию ее тела

Механоиды II: Война кланов

Слава роботам!

PC

Главное в игре – это концепт. Самый увлекательный игровой процесс уходит на второй план, когда речь в проекте идет о войне трактопушиков с хвостомудрами. Графика нового поколения не повысит продажи, если игрок будет мучительно «въезжать» в сюжет, где фигурирует помесь «КАМАЗа» с гигантским кроликом, увлекательно расстреливающим тысячи аналогичных монстров из переносного тыквомета – и все это на фоне кислотного цвета равнин, лесов и рек. Фантастика фантастикой, но мозг-то жалко.

С геймплеем в «Механоидах» все понятно. Опытные игроки найдут здесь множество «цитирований» (заимствований? – прим. редакции) из древнего, как российская игроиндустрия, хита «Вангеры». Из последнего, похоже, перекочевала и стилистика дизайна: в этом мире царит полный сюр кислотных расцветок. А вот в плане концепта разработчики переплюнули даже создателей легендарных «Вангеров». В этом мире есть только машины и зачатки биологической живности агрессивного характера. Машины – они же механоиды – мыслят, следовательно, существуют. Борются за выживание, объединяются в кланы и играют в войнушку в своих оцинкованных песочницах. Главный герой – особо крутой механоид, которому предстоит разобраться в ситуации и все устаканить. Откуда что взялось – с ходу не поймешь (да и не дадут), но через пару дней уже начнешь ориентироваться в местной космогонии.

Проблема заключается в том, что если не пытаться вникнуть в происходящее, а довольствоваться только действием, стрельбой и погонями, то надоест очень быстро. Односложные «принеси/отнеси» квесты – все это мы проходили сотни раз. Полигон, Реформация, Супер, Считающие, Наблюдатель и другие ни о чем не говорящие термины придется учить наизусть. Иначе вся привлекательность «Механоидов» отправляется в мусорную корзину.

С другой стороны, для немногочисленных, но ярых поклонников первой части сделано все, чтобы слово «комфорт» стало синонимом «Механоидов-2». Разработчики тщательно встроили ролевые моменты, стараясь не слишком злоупотреблять генератором случайных чисел. Улучшили и натаскали искусственный интеллект. Ввели возможность создавать собственный клан и захватывать здания. Собрали генератор случайных квестов, который даже работает – хотя какой интерес таскаться по всей карте, перевозя туда-сюда всякое барахло? «Механоиды II» – это улучшенная версия первой игры с ярковыраженной ролевой составляющей. Разобраться в кухне механоидных отношений предоставляем вам самим.

Издатель: 1С

★★☆☆☆
★★★★★

7.0

Ubisoft представляет Сэма Фишера в шпионском триллере

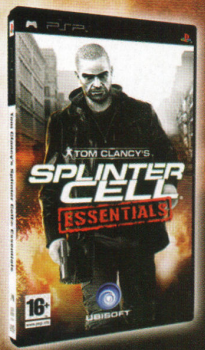
Только для PSP!
Весна 2006

TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL®

ESSENTIALS

Окруженный тайными врагами, оперативник Сэм Фишер должен переосмыслить прошлое и отправиться в опасные приключения



Продолжение сюжета серии игр Splinter Cell

Абсолютно новые уровни, специально для PSP

Беспроводной режим игры по Wi-Fi

16+

www.pegi.info

Эту игру вы всегда можете найти в магазинах:

Евросеть · БЕТАЛИНК · ОЗЭЛЬДОРАДО · ТЕХНОСИЛА · ЭЛЕКТРОПЛАЗА · ВИДЕОЛЕНД · GamePark · СТАРТ Мастер

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Tom Clancy's Splinter Cell® Essentials, Splinter Cell, Sam Fisher, the Soldier Icon, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. «PlayStation», «PSP» and "UMD" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Devil May Cry 3 Special Edition

Переиздание третьей части Devil May Cry отчего-то назвалось специальным, хотя продается оно по заниженной цене и ничего «специального» в себе не несет. В наличии имеется разве что несколько бесполезных режимов, да возможность играть за брата Данте. Некоторые изменения в балансе сильно отразились на общей сложности, хотя и не смогли сместить общую картину в какую-либо сторону. Вергилий же, в свою очередь, лишен собственной сюжетной линии и тупо повторяет оригинальные маршруты. Иными словами, если у вас есть DMC3 – пожалейте денег, братишка в голубом плаще того не стоит.

Издатель: Capcom

★★☆☆☆
★★★★★
6.5

Настоящему арийцу завсегда везде ништяк!

Project Zero 3: The Tormented

Новая история о девочках, нашедших камеру, которая способна изгонять привидений. На этот раз к ним в компанию затесался парень, но сути это не меняет. Перед нами все тот же хоррор от Tecmo, с сильным графическим движком, обновившимся управлением и запасом настоящего, в японском понимании, страха минимум на месяц. Теперь это, прежде всего, популярная и доступная широкому кругу пользователей игра, и уже потом – лакомый кусочек для фанатов, раскрывающий множество тайн серии. Дополнительный стимул: сцены в душе и раздетое по пояс привидение. Как раз в духе Tecmo.

Издатель: Tecmo

★★★☆☆
★★★★★
8.0

Castlevania: Curse of Darkness

Избавившись от всех недостатков и пороков первого трехмерного воплощения серии в лице Lament of Innocence, сиквел зачем-то насобирал ворох новых. В их ряды затесались непонятные ролевые элементы и система создания вещей. Оба нововведения, вместо того, чтобы делать будущее серии светлым, а ее создателей богатыми, навевают тоску и грусть, заставляя игрока бегать по одинаково тусклым параллелепипедам (ох, это же коридоры замка) и истреблять одинаковых противников. Как Nano Breaker, только без счетчика галлонов крови и с вампирами. Красивая боевая система тут явно не к месту.

Издатель: Konami

★☆☆☆☆
★★★★★
6.0

Drakengard 2

Интересный, но до безобразия нестабильный и несбалансированный клон Dynasty Warriors с врожденным дефектом – возможностью летать на огромных драконах и плеваться огненными шарами в летающие фиолетовые черепа. Поскольку разработка велась под чутким руководством Square Enix, отличается глубокой сюжетной линией и отличной проработкой характеров персонажей. Но на игровой процесс это никак не влияет, камеру в уздечке не держит и от жанровых клише не избавляет. Тот факт, что игра считается сиквелом, тоже ничего не меняет. В лучшем случае – расширенная версия оригинала.

Издатель: Ubisoft

☆☆☆☆☆
★★★★★
5.0

EverQuest II
Полностью на русском – скоро
Что он сказал?..
подробности на
everquest2.akella.com
SOE
SONY ONLINE ENTERTAINMENT
PlanetSide is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc.
SOE, the SOE logo is registered trademark of Sony Online Entertainment Inc.
All other trademarks and trade names are properties of their respective owners.
Akella online

REVIEW

The Lord of the Rings
The Battle For Middle Earth II
Моя стратегическая прелесть

PC Xbox360

Размах – вот качество, позволившее The Battle for Middle-Earth получить множество наград и всеобщее признание. Имея на руках лицензию на создание стратегической игры по мотивам произведения Толкиена, нельзя подходить к делу воплощения никак иначе. Тем более, если за спиной виднеется вполне успешный предок, наглядно показавший, как следует делать подобные игры. Ничего иного, кроме как повторить его успех, создателям The Lord of the Rings The Battle for Middle-Earth II не оставалось.

Основное достоинство продолжения триумфальной стратегии, основанной на событиях вечно популярных творений Толкиена, заключается в полной свободе от оков разделения эпизодов «по фильмам». В сиквеле мы получим пополнение в рядах юнитов и построек, разнообразие сценариев, по которым развиваются миссии. Разумеется, ни одна из них не предложит знакомому со вселенной человеку абсолютно ничего нового – что для фанатов скорее еще один плюс, чем минус. Вместо слепых попыток разработчиков придумать что-нибудь хотя бы не хуже здесь великолепно отработаны уже готовые схемы. Хотя основной акцент происходящего сдвинут в сторону севера, на игровом процессе это сказывается самым приятным образом – теперь в сражениях могут на полных правах участвовать гоблины, гномы и эльфы.

Продолжение также унаследовало разделение кампании на «хорошую» и «плохую» – выбор, за кого играть и чьи интересы отстаивать, по-прежнему за игроком. Принцип игры за обе стороны отличается необходимым минимумом: сюжетной подоплекой и концовкой. Схемы же ведения боя идентичны. Разворачиваем строительство родной базы, делаем максимум доступного на данном уровне, скупаем все апгрейды и только после этого идем воевать. Сражения, что характерно, отличаются от сражений игры-предшественницы разве что в несколько раз

Красотища необыкновенная!

увеличенными масштабами да свежими красками. И впечатление складывается самое что ни на есть позитивное – как ни посмотри, но Battle for Middle Earth II гордо возвышается над конкурентами. В первую очередь, благодаря сочной графической начинке, способной одинаково хорошо украсить и грандиозные баталии, и мелкие стычки. На этом, к сожалению, нововведения заканчиваются, что, впрочем, не портит общей картины. Недоработок, как таковых, здесь нет. Мелкие огрехи в балансе и не слишком важные упущения. Исчезла база после того, как территорию снова захватил противник? Нечего было зевать. В конце концов, руководя такими армиями, нужно всегда быть начеку. Такой подход здесь высоко ценится.

Дождавшись отлива, ржавые снова атаковали.

Эльфийский флагман сейчас получит файерболом по клюву.

Издатель: Софт Клаб

★★★☆☆
★★★★★

8.0

Onimusha: Dawn of Dreams

Если нас когда-нибудь и волновала судьба известного сериала, то после четвертой части все сомнения в таланте разработчиков и намерениях издателя отпали. Почти совершенная игра, по формуле своей исключающая мелкие недоработки и местечковые послабления. Да, все должно было закончиться на третьей части – но сейчас, познав продолжение, понимаешь глубину своих заблуждений. Немного изменившаяся боевая система и смещенный в сторону затяжных схваток баланс, вопреки домыслам большинства поклонников, привел серию к новому витку развития – теперь это, прежде всего, интересно и молниеносно. А сюжет... и без него прекрасно обходимся.

Издатель: Capcom

★★★☆☆
★★★★★

8.0

Этих товарищей мы просто развеем в прах – кремировать будет нечего!

Devil Kings

Второй за этот месяц представитель элитных копий с идей Dynasty Warriors. Не отличаясь ни богатым на краски и детализацию графическим движком, ни выверенной формулой геймплея, Devil Kings оставляет впечатление редкого в наше время проекта, сочетающего традиционный геймплей с безумным дизайном. Одни только герои чего стоят! В остальном, к сожалению, он ориентируется на конкурентов – нудная беготня по локациям, нудная сеча противниками, трижды нудные диалоги и шокирующие после всего этого ролики, продлевающие стимул ровно до следующего сюжетного момента. Есть еще элементы стратегии, но о них лучше сразу забыть.

Издатель: Capcom

★★☆☆☆
★★★★★

7.0

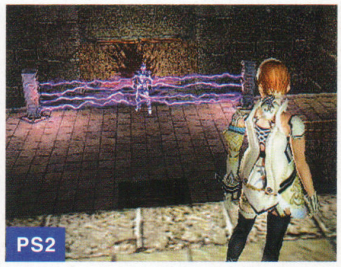
Wild Arms 4

Если вы по каким-то причинам пропустили развитие жанра JRPG и не знаете, во что он превратился сейчас, обновлять свое мировоззрение лучше с Wild Arms 4. Невыразительная графика, неплохая анимация, идеальный баланс диалогов и действия, постоянное движение вперед и никаких взглядов в прошлое – вот что отличает современных представителей жанра. Изменившаяся боевая система оказалась настолько примитивной, что отныне любая схватка, даже если это поединок с боссом, проходится с первого раза и обычно укладывается в минуту-две. Наивная история про войну, детей и нехороших взрослых идеально подошла под такую концепцию.

Издатель: Xseed

★★☆☆☆
★★★★★

7.5



Trapt

Кровавая и бесконечно жестокая история о том, как рахитичная принцесса, обвиненная в убийстве своего отца, избавляется от назойливых рыцарей, волшебников и т.д., посмевших вторгнуться в ее владения. Фактически, это паззл не более чем на три часа, где от игрока требуется в реальном времени расставлять и активировать смертоносные ловушки, предварительно заманив туда противников. Простор для творческой мысли – безграничный, крови – не реже двух луж в минуту, шкала жестокости не знает предельной отметки. Не было бы притормаживаний да почище бы графику – был бы другой разговор.

Издатель: Tecmo

★★★☆☆
★★★★★

8.0

Magna Carta: Tears of Blood

Корейская консольная RPG, в список создателей которой затесался сам Hyung Tae-Kim, выгодно отличается от других сразу тремя моментами: девушками, размерами бюстов этих девушек и главным героем неизвестного пола (вроде как парень). Линейность игрового процесса и красивые сражения способны ненадолго отвлечь от этого, но тут в дело вступает еще и сюжетная шаблонность. В общем итоге мы получаем интересную, хотя и несколько ограниченную в возможностях игру, где сначала глазеют, а потом думают. Благо поглазеть здесь действительно есть на что. А вот думать – по желанию.

Издатель: Atlus

★★½☆☆ / ★★★★★ **7.5**

Художники, работавшие над проектом, оттянулись – такого количества фриков мы не видели давно!

Dynasty Warriors 5 Xtreme Legends

Достаточно одной приставки «Xtreme», чтобы понять содержание специальной версии DW5 – все то же самое, только в пять раз больше. Больше врагов, больше героев, больше ударов, больше локаций. И, если этого мало, тот самый режим «Xtreme» для совсем одичавших игроков. Стоит ли все это тех денег, что просил и без того богатый издатель, сказать сложно. Мы бы, может, и рады участвовать в получасовых сечах с китайцами, да только старые грехи серии мешают. Графически, например, игра не менялась с третьей части, а монотонность игрового процесса передается по наследству еще с первой. Никакой «Xtreme» тут не поможет.

Издатель: Koei

☆☆☆☆☆ / ★★★★★ **5.0**

Final Fight: Streetwise

Наследник некогда великой серии игр жанра beat-'em-up доказал сразу две вещи: жанр, в том отношении, что воспринимался до сего момента, умер и не подлежит воскрешению, но на финансовом положении Capcom это никак не отразится. Откровенно говоря, Final Fight: Streetwise – по всем параметрам шаблонный экшн, выделяющийся на общем фоне благодаря громкому имени издателя и неслабому музыкальному сопровождению. В остальном же он остался таким, каким был десять лет назад. Однообразным, скучным и некрасивым. Это тот редкий случай, когда даже скриншоты неспособны соврать.

Издатель: Capcom

☆☆☆☆☆ / ★★★★★ **5.0**

The Sword of Etheria

То, что проект никто, в общем-то, и не ждал, объясняется достаточно просто: здесь банально нечего было ждать. Три героя, сотня монстров и примерно столько же одинаково блеклых локаций. Отличается от Nano Breaker антуражем и необходимостью объединять свои атаки, чтобы выносить монстров разной степени живучести. The Sword of Etheria страдает как раз той болезнью, что присуща многим трехмерным action/adventure от Konami – она скучная, невыразительная и совсем не увлекательная. Разве что здесь бесполезно колотить по кнопкам и иногда приходится обдумывать следующие действия. Но то случается крайне редко.

Издатель: Konami

★★☆☆☆ / ★★★★★ **7.0**

SONY

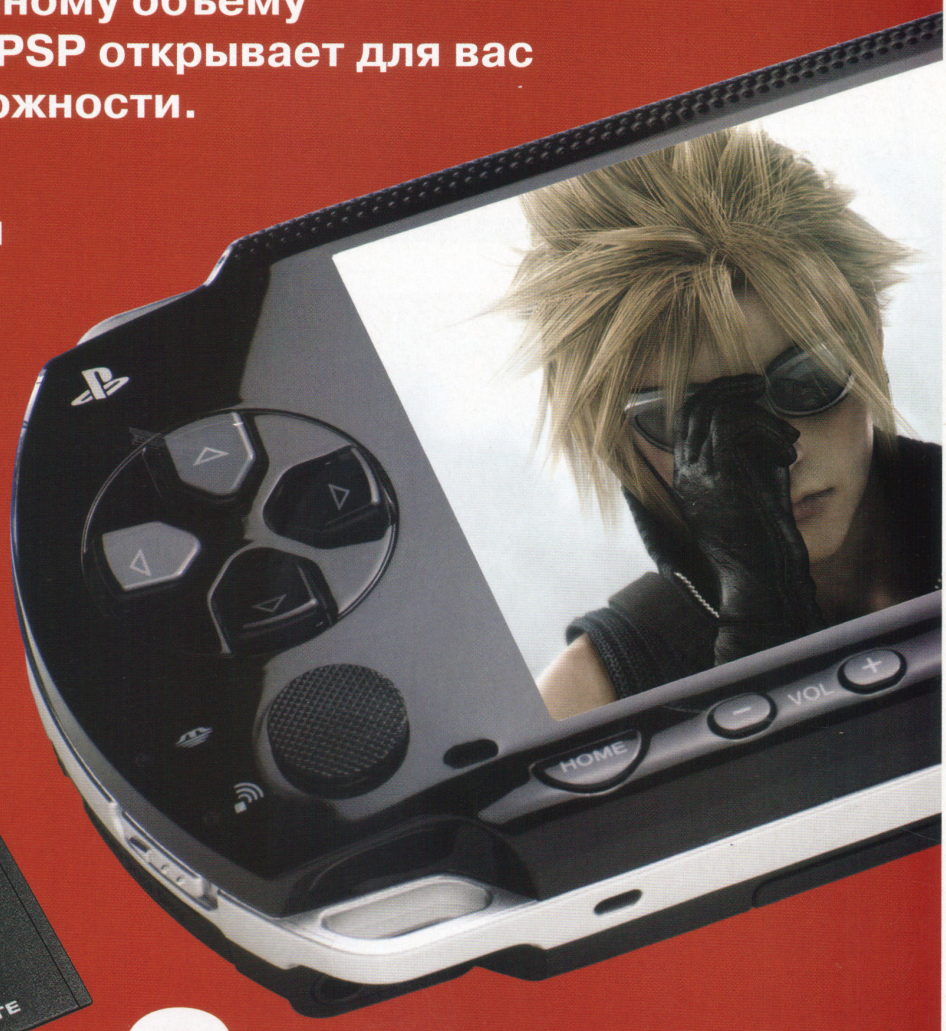
MEMORY STICK

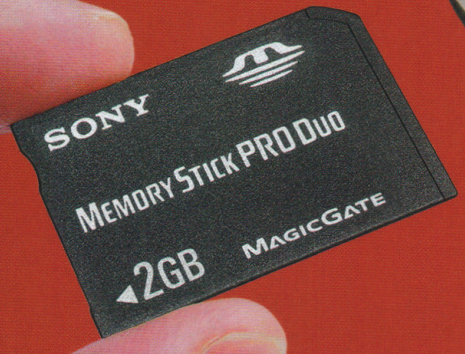
Благодаря увеличенному объему мобильной памяти, PSP открывает для вас безграничные возможности.

Фотографии

Музыка

Кино





2 гигабайта свободы!

like.no.other™

*Как никто другой

MEMORY STICK PRO DUO

Увеличенная емкость карты Memory Stick PRO Duo позволяет хранить на ней большие объемы мультимедийной информации, в том числе цифровые фотографии, видеозаписи, музыкальные файлы и игры, а также подкасты и видеоблоги.

EXIT

Девять баллов за оригинальность игрового процесса, изобретательность и графический стиль – в случае с EXIT это, наверное, минимальная оценка. Нельзя сказать, что до сих пор мы ощущали острый недостаток в играх жанра puzzle, а потому нам есть, с чем сравнивать. Что делает EXIT еще более интересным проектом, так это удачно подобранное под общий стиль музыкальное сопровождение, комментарии персонажей, периодическая смена общих игровых правил. Наш новый фаворит – это не однообразный Lumines, а быстрый и в чем-то аркадный паззл, где нужно находить выживших и выводить из горящего здания.

Издатель: Ubisoft

★★★★☆
★★★★★ 9.0

We Love Katamari

Пожалуй, самый оригинальный из представленных за эти годы проект – выглядит как красочная детская забава, однако по содержанию не уступает признанным мастодонтам жанра puzzle. С другой стороны, это и не паззл вовсе, а божественное послание человечеству, укладывающееся всего в одно предложение – «любите мир, любите катамарить, и жизнь будет прекрасна». Болезнь, с огромным опозданием докатившаяся до Европы, призывает радоваться жизни и скатывать мир в большущий шар. Причину радости всего этого действа объяснить невозможно. Не смог даже создатель, досрочно ушедший строить детские игровые площадки.

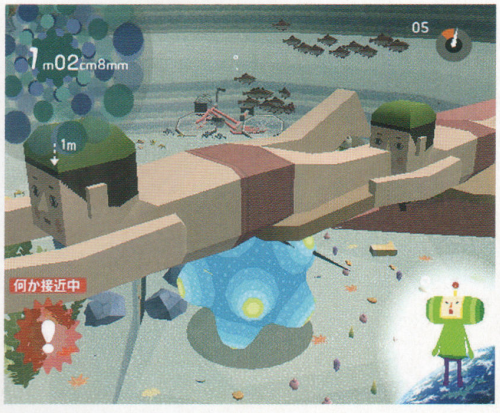
Издатель: Namco

★★★☆☆
★★★★★ 8.0

Строуберифилдсфорева сан, аригато!

В хозяйстве все пригодится.

То, что японцы – фрики, мы знали давно.



Но не до такой же степени!

Издатель: Capcom

★★★☆☆
★★★★★ 7.5

Resident Evil: Deadly Silence

По всем параметрам удачный ремейк оригинального Resident Evil с учетом возможностей портативной DS. То есть, вместе с однопользовательским «классическим» режимом здесь есть мультиплеер на четыре человека и «обновленная» версия игры, предлагающая некое подобие мини-игр с применением стилуса и микрофона. Атмосфера первой части, что характерно, почти полностью сохранилась. Огорчает лишь слабая графика и совершенно неудобоваримая озвучка, но то можно посчитать за недочеты оригинала, избегая обвинений в слабости самой консоли. Лучший на данный момент повод приобрести Nintendo DS.

Lunar Genesis

Не имея ничего общего, кроме названия мира и уже успевшей поднадоесть богини с двумя легендарными предками, Lunar Genesis зачем-то ударяется в эксперименты. Откуда-то приплетенная боевая система на два режима, ни один из которых не позволяет выбивать деньги из монстров, глупая мини-игра в курьера, предсказуемый и слабый сюжет – это все про него. Получать удовольствие от игры крайне сложно, недоработки и просчеты сидят друг на друге и сильно мешают сориентироваться в происходящем. Иными словами – никакой ценности ни для жанра, ни для серии игра не несет.

Издатель: Ubisoft

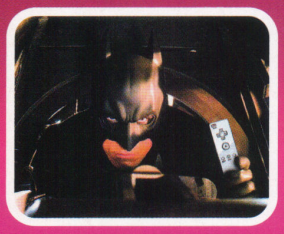
★☆☆☆☆
★★★★★ 6.0

СОЮЗ®
доступно и достойно
музыка
кино
CD от 59 рублей
DVD от 79 рублей
мультимедиа
игры от 45 рублей
книги
аудиокниги
СОЮЗ
фотоуслуги
кофейни
интернет-клубы
Не забудьте получить
дисконтную карту "СОЮЗ"
более 150 магазинов в РОССИИ
WWW.SOYUZ.RU

ДАВИД ПРОТИВ ДВУХ ГОЛИАФОВ

Пока Microsoft и Sony спорят, чья консоль нового поколения самая мощная, самая многофункциональная и навороченная, Nintendo, делая ставку на простоту и скромность, вроде как в стороне. Она им не конкурент? А может быть наоборот: как черепаха из известной басни, Nintendo сможет преподать хороший урок двум зазнайкам?

Даниил Шоколев



СООБРАЗИМ НА ТРОИХ?

Некоторые мечтатели, к числу которых относится ваш покорный слуга, ждали от Xbox 360 чего-то сенсационного, и наши ожидания полностью и с первых минут игр оправдались. Но стало очевидно, что новое поколение игр лишь частично использует потенциальные возможности консоли. Высокое разрешение, пускающие пыль в глаза спецэффекты и другие фишки, придающие игре дополнительный блеск, хороши, но попытка Microsoft предложить не только брутальный гейминг, а целый комплекс «цифрового» досуга (с DVD, музыкой, фото и особенно с онлайновыми возможностями информационной системы), является для гиганта из Редмонда шансом показать себя в выгодном свете, сделав из Xbox 360 медиацентр нового поколения, постоянно подключенный к Интернету. Цель — занять лидирующие позиции и сделать из Xbox 360 идеал потребителя развлечений: патчи и аддоны к играм, доступ к Интернету, цифровое телевидение, канал для легального скачивания музыки, фильмов и игр, телефония, видеофон IP. Эта монополистическая политика Microsoft напоминает историю с Windows... Таким образом, Xbox 360 адресована, конечно, игрокам, но в особенности тем, кого привлекает ее многофункциональность, а именно — взрослой аудитории, относительно привыкшей к мультимедийным технологиям. PlayStation 3, ответ со стороны Sony, все еще остается тайной, покрытой мраком, но все же существуют доказательства того, что эволюция PlayStation продолжается: считывание разных аудио- и видеоносителей, возможности Интернета в PlayStation 2 и в PSP такие же, как в Xbox, а в PlayStation 3 будут еще более расширены. Но Sony сосредотачивает свое внимание на играх, другие же возможности информационной системы остаются пока не в полной мере использованными.

Как и ее старшие сестры, PlayStation 3 будет адресована в основном тем, кто, мягко говоря, уже не новичок в играх, но мы не можем удержаться от мысли, что и те, кого мы называем чайниками, тоже получат свою выгоду: после коммерческого успеха таких продуктов, как Eye Toy, Singstar и подарка к рождеству — Buzz (которая входила в подарочный вариант комплектации консоли), Sony должна будет принять экстраординарные меры, чтобы привлечь к своей новой приставке тех, кого нельзя в полной мере назвать геймерами (уже частично завоеванных играми для PS2, но все еще смеющимися над традиционными геймпадами). В этом отношении Sony ближе к

XBOX 360 АДРЕСОВАНА, КОНЕЧНО, ИГРОКАМ, НО В ОСОБЕННОСТИ ТЕМ, КОГО ПРИВЛЕКАЕТ ЕЕ МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНОСТЬ, А ИМЕННО - ВЗРОСЛОЙ АУДИТОРИИ.

МЫ НЕ ВЕРИЛИ В DS...

...но она неторопливо завоевывает сердца благодаря своей специфической графике и функциональному тактильному экрану. И если в общем и целом эта консоль немного старомодна и не привносит ничего существенного в мир видеоигр, то такие игры, как Nintendogs или Lost in Blue, и особенно Under the Knife, симулятор хирургии от Atlus (где стилус — это скальпель в ваших руках), поддерживают интерес к консоли. К тому же, использование такого интерфейса в большинстве случаев просто и понятно, любое движение руки молниеносно отображается в игре. Но даже если забыть про тактильный экран, все равно существуют такие достойные игры, как Phoenix Wright: Ace Attorney, симулятор адвокатской деятельности в суде, где нужно орать в микрофон, чтобы высказывать протесты, изучать улики обвинения и т.п. Оригинальные игры подобного рода очень популярны в Японии, где издаются для всех платформ. Сейчас они потихоньку продвигаются на Запад, что доказывает восприимчивость европейцев и американцев к новым способам игры.

Нажми на кнопку — получишь результат! И твоя мечта осуществится.

Nintendo, чем к Microsoft, которая считает, что «профессиональных» геймеров хоть и много, но все же значительно меньше тех, кто плохо знаком с игровыми приставками. Sony же нацелена на «профессионалов», которых хоть и труднее завоевывать, но которые представляют колоссальный коммерческий потенциал, и ими по большому счету пренебрегает Microsoft.

Хотя Nintendo и пробует свои силы в предоставлении новых возможностей (доступ в Интернет у DS или Revolution, чтение DVD (должно стать доступным в новой консоли)), японские геймеры остаются верны исключительно игровой составляющей. Nintendo также можно упрекнуть в том, что ее целевой аудиторией всегда была исключительно молодежь, а это небольшая часть потребителей (среднестатистический возраст геймеров около 25 лет). Все течет, все меняется, а Nintendo по-прежнему не желает вступать в борьбу за более взрослых геймеров, как это делают Sony и Microsoft. Однако консервативная Nintendo смотрит шире:

PLAYSTATION 3 БУДЕТ АДРЕСОВАНА В ОСНОВНОМ ТЕМ, КТО, МЯГКО ГОВОРЯ, УЖЕ НЕ НОВИЧОК В ИГРАХ, НО МЫ НЕ МОЖЕМ УДЕРЖАТЬСЯ ОТ МЫСЛИ, ЧТО И ТЕ, КОГО МЫ НАЗЫВАЕМ ЧАЙНИКАМИ, ТОЖЕ ПОЛУЧАТ СВОЮ ВЫГОДУ.

ПРОСТОТА ХУЖЕ ВОРОВСТВА?

Система проста. Два датчика помещаются около ТВ, позволяя улавливать сигнал от пульта, который снабжен системой, способной определять его угол наклона. С такой системой любое безумство можно воплотить в жизнь: можно держать пульт как бумажный самолетик, корабль на экране будет следовать всем движениям. Можно держать его как обычный телевизионный пульт и использовать как оружие в FPS. Он может стать теннисной ракеткой или шпагой, кистью художника... возможности не ограничены. А в играх, где не нужны такие приспособления, держите его горизонтально, как обычный геймпад, или превратите в удобный контроллер с джойстиком и двумя кнопками в левой руке, который не мешает работе датчиков на пульте. В FPS наклон пульта позволяет переместить «взгляд» героя в разные стороны. На словах это работает, а на деле?

целью становятся... семьи. В пользу такого решения есть один неоспоримый аргумент: известный всем предмет техники, использование которого заложено в людях почти самой природой (речь идет о пульте дистанционного управления), вместо каких-то непонятных геймпадов, остающихся для большинства людей чем-то сложным и требующим освоения. И именно в этом Nintendo кардинально отличается от всех: вместо того, чтобы поражать воображение гиперсовременной графикой или дополнительными возможностями, Nintendo готовит настоящую революцию, делая игры более доступными, чем когда бы то ни было.

ВОЙНА КНОПОК

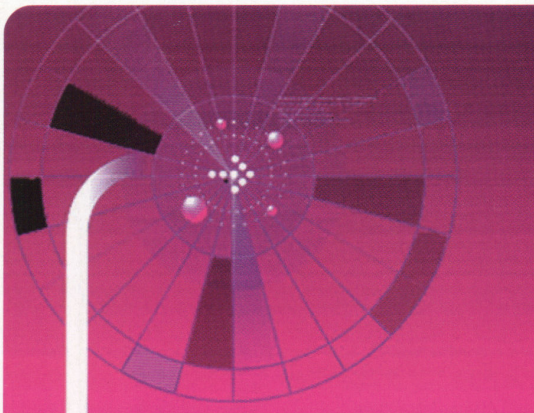
Задача – завоевать основную массу людей, все еще равнодушных к приставкам. Игры становятся все доступнее, но они по-прежнему непривычны и сложны для большинства. Конечно, сказать то же самое

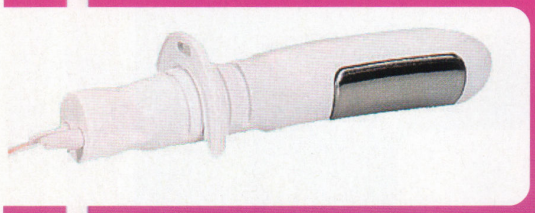
MICROSOFT АТАКУЕТ

Microsoft уже попыталась завоевать обычную публику при помощи Xbox и его Music Mixer – проигрывателя, читающего MP3 и JPEG, с функцией караоке. Большого энтузиазма эта чудо-машина не вызвала, и с тех пор Microsoft не возобновляла свои попытки. Однако можно предположить, что не за горами то время, когда Microsoft вступит в войну, которую сейчас ведут Sony и Nintendo, предложив, например, камеру, способную развенчать Eye Toy. Но пока Билл Гейтс не обращает внимания на такие безделушки: Microsoft на порядок отстает в этом плане.

Революционная эргономика нового джойстика: пульт дистанционнго управления + геймпад.

ХОТЯ NINTENDO И ПРОБУЕТ СВОИ СИЛЫ В ПРЕДОСТАВЛЕНИИ НОВЫХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ, ЯПОНСКИЕ ГЕЙМЕРЫ ОСТАЮТСЯ ВЕРНЫ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО ИГРОВОЙ СОСТАВЛЯЮЩЕЙ.





СКРЫВАЕМЫЙ ПРОТОТИП БУДУЩЕЙ NINTENDO

Мы смогли заглянуть в чертежи будущего геймпада из серии R&D от Nintendo, к счастью, он не выглядит пультом Д/У. Но кто знает, может быть его потом переделают?

ЗОНД «NINTENDANALE» (ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ МОДЕЛЬ)

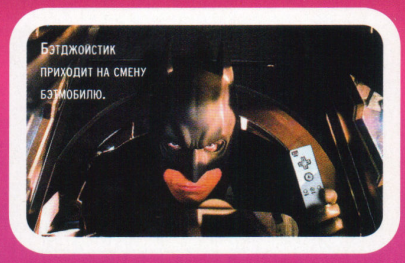
В поисках нестандартных решений для интерфейса Nintendo разработала... анальный зонд, который можно присоединить к пульту от Revolution. Сжатие сфинктера провоцирует действие на экране (например, прыжок), расслабление – другое. Одна маленькая проблема: у всех людей в силу их физиологических особенностей разный диаметр анального отверстия, что заставило Nintendo разработать зонд с меняющимся диаметром. Испытания вызвали приступы диареи, особенно из-за встроенного мотора, позволяющего зонду вернуться. Проект был признан несостоятельным.

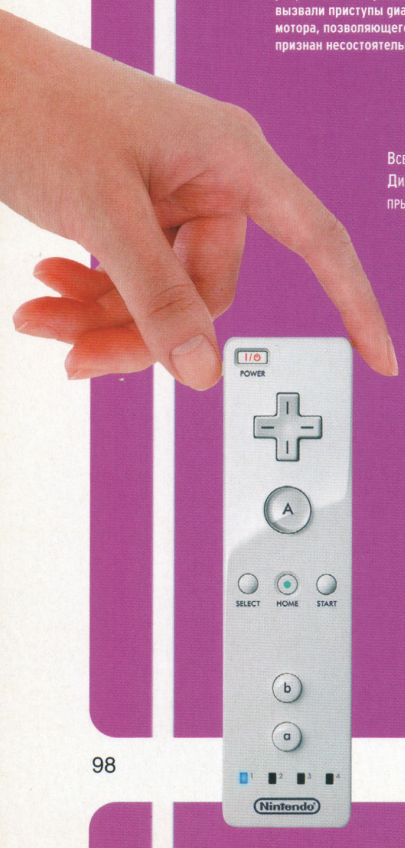
про геймеров, для которых держать в руках какой-нибудь геймпад или джойстик так же привычно, как простому смертному пульт от телевизора, нельзя. Однако и самых закоренелых игроков порой отпугивает невероятное количество кнопок. Отсюда стремление предложить не только понятную большинству людей, но и уже используемую в повседневной жизни вещь – дистанционный пульт управления. Конечно, его использование – это не то же самое, что «щелкать» каналы, но все же такой привычный инструмент вызывает к себе расположение всех, даже моей бабушки. С его помощью можно, например, определять местонахождение геймпада. Идея же заключается в том, чтобы сделать этот пульт управления многофункциональным, но при этом очень простым в использовании. Все знают, как пользоваться теннисной ракеткой, удочкой и т.п. И цель нового пульта – заменить привычные предметы в играх. Смысл в том, чтобы никто не отказывался от игры из-за слишком сложного управления. Желая угодить потенциальным потребителям, Nintendo не забывает и об опытных геймерах, используя традиционное оборудование, но добиваясь при этом его сочетания с пультом управления. Это называется убить двух зайцев одним выстрелом.

Nintendo приобретает с помощью Revolution дополнительные очки в конкурентной борьбе и приближается к Sony, которая всегда занимала первое место в удовлетворении «случайных» геймеров с помощью таких продуктов, как Eye Toy, Singstar или Buzz. Так как завоеванных новых геймеров можно легко приобщить к многочисленной толпе поклонников PlayStation, было бы глупо полагать, что Sony не станет бороться за этот гигантский рынок, так что быть нам скоро свидетелями беспощадной битвы.

Что же касается Microsoft, время покажет, вступит ли она в войну между двумя японскими монстрами... Скорее всего люди Билла Гейтса предпочтут совершенствовать свой Xbox 360 как ультрасовременный мультимедийный центр.

Стоит ли переживать, что сложные комплексные игры совсем исчезнут с лица земли, уступив место простым и доступным проектам? Пожалуй, стоит, потому что бизнес диктует свои законы. Кто будет вкладывать деньги в игры для «избранных», если более прибыльным окажется развивать огромный рынок игр для простых и непосвященных? Но вот что я вам скажу: непримиримые борцы за видеоигры на старых-добрых геймпадах всегда были, есть и будут. В конце концов, число игроков, которые становятся все более требовательными и жаждут все более сложных и необычных игр, не уменьшается. Признаюсь, что я с трудом представляю себя играющим в Pro Evolution Soccer каким-то пультом Д/У.





Все гениальное просто. Дизайнеры Nintendo прыгнули выше головы.

WARNING

PLATINUM

СЕРИЯ ИГР ДЛЯ

PlayStation®2

ТОЛЬКО ЛУЧШИЕ ИГРЫ СТАНОВЯТСЯ ПЛАТИНОВЫМИ

В АКЦИИ УЧАСТВУЮТ:

Старт Мастер — сеть магазинов

Детский мир

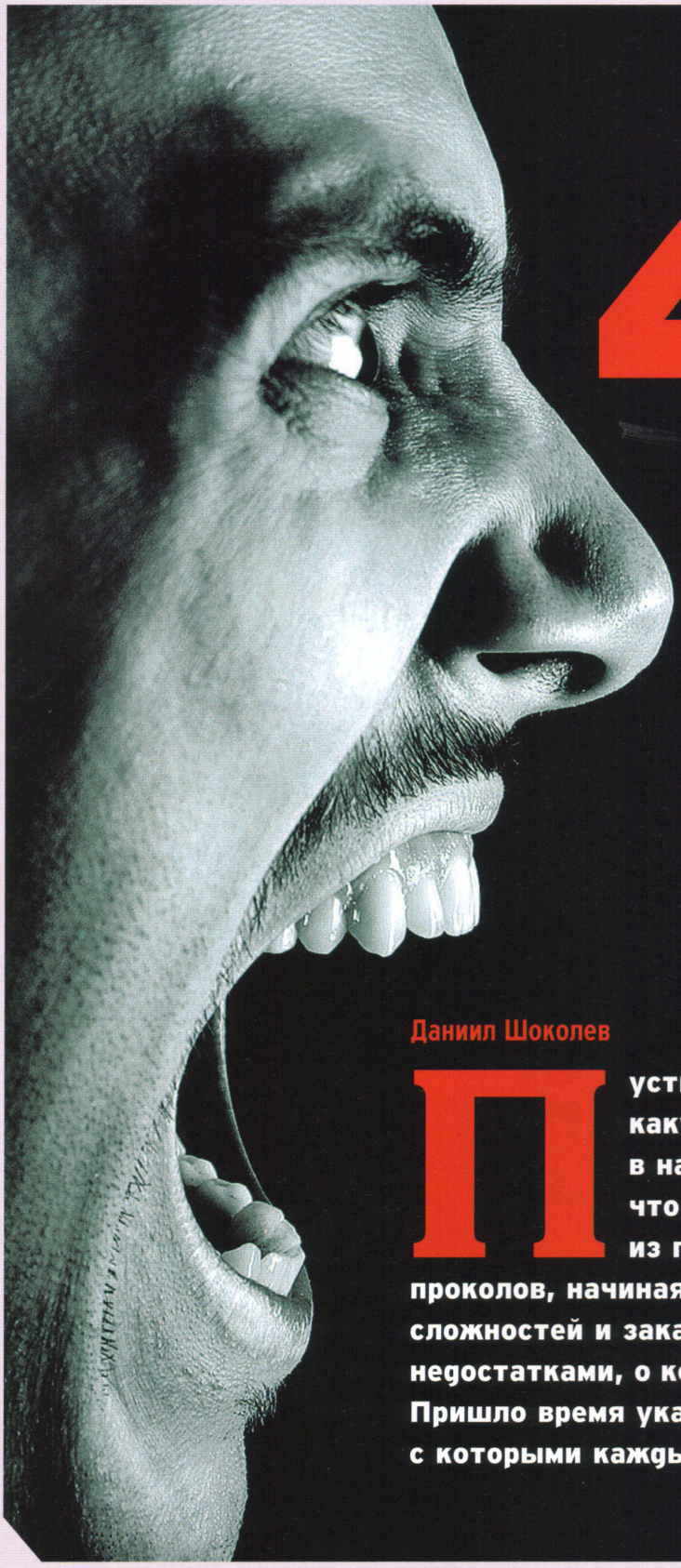
Эльдорадо

Мосмарт — гипермаркет

Электро Плаза — центр электроники

BANANAMAMA — гипермаркеты детских товаров

Техно Сила



40 вещей, которые нас раздражают в видеоиграх

Даниил Шоколев

Пусть тот, кто ни разу не ругал какую-нибудь игру, первым бросит в нас камень. Рискнем утверждать, что в каждой игре есть хотя бы один из представленных многочисленных проколов, начиная с небольших технических сложностей и заканчивая эргономическими недостатками, о которых и пойдет далее речь. Пришло время указать пальцем на проблемы, с которыми каждый не раз сталкивался.

1 Я НЕ МНОГОРУКИЙ ОСЬМИНОГ — 1

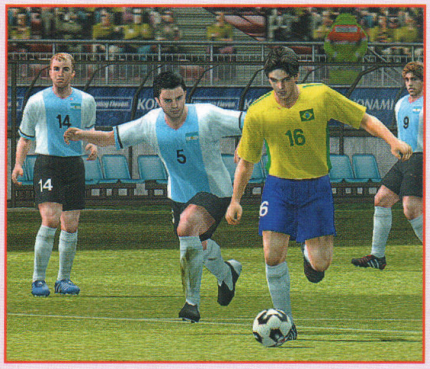
«КТО ЭТОТ БОЛВАН, КОТОРЫЙ РЕШИЛ, ЧТО РАСПОЛОЖИТЬ «ПРЫЖОК» НА КНОПКЕ [SELECT] – ХОРОШАЯ ИДЕЯ?»

Куда же смотрят те, кто тестирует игры? Откуда появляются эти немыслимые конфигурации кнопок? Если бы еще оставалась возможность выбирать конфигурацию расположения кнопок индивидуально, тогда ладно, хотя и это иногда не спасает. Бывает, что в играх с дурацким интерфейсом предоставлена возможность выбора разных (в лучшем случае трех) конфигураций кнопок, одинаково непригодных для управления игрой.

2 Я НЕ МНОГОРУКИЙ ОСЬМИНОГ — 2

«НАЖМИТЕ НА [L1+R2+ТРЕУГОЛЬНИК], ЧТОБЫ ПРИГОТОВИТЬСЯ К БОЮ, ПОТОМ НА [БЕЛУЮ КНОПКУ+L2+ВПРАВО], ЧТОБЫ ДОСТАТЬ ОРУЖИЕ».

Некоторые игры требуют такого количества одновременно выполняемых команд, что бедный классический джойпад, хоть и оснащенный большим количеством кнопок, может их осуществить только с помощью немыслимого количества комбинаций, которые по плечу лишь спруту. И еще! Когда мы думаем о том, что симуляторы полетов для PC не ограничиваются 102 клавишами, но требуют также использования специального комбинезона, это вызывает боль в зубах.



Самое худшее, что иногда такими играми оказываются игры наподобие Pro Evolution Soccer – с отличным интерфейсом на одних консолях (PlayStation 2) и менее эргономичные на других (Xbox).

3 СЛИШКОМ ПЕРЕГРУЖЕННЫЕ

«PLEASE WAIT... LOADING... PLEASE WAIT... LOADING...»

PSP занимает здесь первое место: время, необходимое для загрузки игр, часто просто нескончаемо. Это еще можно простить портативным консолям, обладающим маленькой памятью, но вот что касается PC или других консолей, то слишком долгие загрузки оправдать нельзя ничем.

4 ДАЕШЬ ЯЩИК!

«ДЛЯ ВАС ТОННА ЯЩИКОВ, БОЧОНКОВ И КУВШИНОВ!»

Чтобы скрыть отсутствие взаимодействия игрока с окружающей средой, некоторые разработчики всячески изощряются, придумывая разнообразные подвижные и разрушающиеся предметы, чтобы как-то оживить декорации. Чаще всего это одни и те же вещи, единственная причина существования которых – быть разрушенными на радость игроку.

Если съесть слишком много яблок, будет диарея. Может, из-за этого последние игры Crash Bandicoot такие отвратительные...

5 ПРОЕКТ «ДИБИЛЯТКО 1»

«В СЛОВОСОЧЕТАНИИ "ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ" ГЛАВНОЕ СЛОВО "ИСКУССТВЕННЫЙ"».

Так смешно наблюдать охранников, которые сначала вас замечают, потом теряют из вида, потом старательно ищут, а потом снова становятся теми же сонными мухами, какими и были до этого, видимо, полагая, что ваше исчезновение равносильно вашей смерти. Но есть нечто еще более ужасное, чем эти кретины: это охранники, которые наблюдают за убийством своих коллег с потрясающим хладнокровием и при этом ведут себя так, будто ничего не произошло, терпеливо ожидая своей участи.

6 ПРОЕКТ «ДИБИЛЯТКО 2»

«ОБОЙДЕМСЯ БЕЗ ТАКИХ ДРУЗЕЙ!»

Все чаще и чаще появляются игры, в которых вашими союзниками управляет компьютер. Увы, они постоянно делают ошибки. Футболист, так не вовремя бьющий по мячу, который вы послали прямиком в ворота соперника. Или солдат, который бросается со своим ножом на пулемет, защищаемый бункером, полным врагов. Или целый отряд идиотов, который должен вас защищать, а вместо этого предпочитает крутиться на месте, потому что не способен обойти небольшую стену. Эти «друзья» с их искусственным интеллектом слишком часто предательски глупы.

7 НА ВОЛОСОК ОТ СМЕРТИ

«ПРЫЖОК! ЧУТЬ ПОДОЖДАТЬ... ВПЕРЕД! А, ЧЕРТ!»

В играх повсеместно встречаются места, где нужно исключительно прыгать, скакать и балансировать. Раньше мы избегали прыжков, зная, что таковые чаще всего встречаются в платформерах. Но все чаще мы сталкиваемся с тенденцией запихивать эти «места» в игры других жанров, например, в шутеры. Довольно сомнительное удовольствие, ввиду того, что, как правило, своих ног вы не видите.

8 КАМЕРА-ОБСКУРА

«ОЧЕНЬ ЛЮБЕЗНО С ТВОЕЙ СТОРОНЫ, НО Я ПРЕДПОЧЕЛ БЫ УВИДЕТЬ МОНСТРА, А НЕ СВОЮ ПРОМЕЖНОСТЬ КРУПНЫМ ПЛАНОМ».

Разработчики продолжают предлагать нам такие углы обзора происходящего на экране, будто издеваются. Во время боя вы делаете шаг вправо (в сторону врага, естественно), и угол обзора неожиданно меняется на прямо противоположный, заставляя вас заново привыкать к обстановке и пытаться атаковать врага, который теперь находится слева (что, как правило, делать уже поздно). Мы думаем, что эти «углы обзора» можно включить в список садистских примочек.

Не двигайся, чтобы я мог отрубить тебе голову.

9 ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА ВЫКЛЮЧАТЕЛЬ

«БРАВО, ВЫ ПОЧТИ ПРОШЛИ ИГРУ. ТЕПЕРЬ ВЕРНИТЕСЬ И ВКЛЮЧИТЕ СВЕТ НА ПЕРВОМ УРОВНЕ, ЧТОБЫ ОТКРЫТЬ ПОСЛЕДНЮЮ ДВЕРЬ. PS: ВСЕ МОНСТРЫ ВОСКРЕШЕНЫ».

У вас дома, чтобы включить свет в ванной, надо пользоваться выключателем в подвале? Или, может быть, вы держите пульт от микроволновки (которая, конечно, находится на кухне) в своей спальне? Нет? А в играх это – распространенная вещь: бронированная дверь открывается кнопкой, которая находится на другом конце дома.

10 ТЕМНЫЙ ЛЕС?

«БРОСАЙ ЭТУ БАЗУКУ И ЭТОТ ЛОМ И ИЩИ НУЖНЫЙ КЛЮЧ, ЧУВАК».

Дверь закрыта на ключ. Разработчики хотят, чтобы вы шли куда-то за тридевять земель искать подходящий ключ. Дверь сделана из трухлявого дерева. Вы могли бы проломить ее одной левой или, в крайнем случае, с помощью гранатомета, но нет! Разработчики решили подругому. Злитесь сколько угодно, но помните, что бывает и хуже: это бесчисленное количество дверей, которые вы никогда не сможете открыть, потому что они... всего лишь декорации.

11 ПРОХОДЯЩИЙ СКВОЗЬ СТЕНЫ

«О! ТАЙНЫЙ ХОД... КОТОРЫЙ ВЕДЕТ ВНУТРЬ СТЕНЫ?»

Сегодня в играх все еще встречаются подобные коллизии: рука свободно проходит сквозь стену, из-за закрытой двери торчат ноги монстра (это практически обычное дело), и т.д. И не говорите нам, что вам никогда не приходилось проваливаться в пол. Или даже проходить сквозь стену, за которой оказывалась пустота, аки вечная жизнь.

12 ОБМА-А-А-А-А-Н-ЩИКИ! — 1

«ЕСЛИ КТО-ТО БЬЕТ ВАС ПО ЛЕВОЙ ЩЕКЕ, УДАРЬТЕ ЕГО ХОРОШЕНЬКО ПО ПРАВОЙ».

Не верите? Попробуйте вот что: стукните по багажнику машины соперника, и в большинстве случаев с ней ничего не произойдет, а вот если то же самое сделают с вашей, она разлетится на куски. Если в вас врежется машина, за рулем которой сидит управляемый компьютером персонаж, ваша машина улетит на бордюр, в то время как обидчик спокойно продолжит движение!

13 ОБМА-А-А-А-А-Н-ЩИКИ! — 2

«ЧТОБЫ ДОБРАТЬСЯ САМЫМ КОРОТКИМ ПУТЕМ ИЗ ПУНКТА А В ПУНКТ Б, НАДО ЖУЛЬНИЧАТЬ».

Вы вели машину как бог и оставили всех соперников на расстоянии полутора кругов от вас. Сохраняя высокую скорость и профессионально проходя все виражи, вы спокойно рассматриваете окружающие декорации и вдруг видите, что соперники как по волшебству оказываются у вас на хвосте. Искусственный разум жульничает — это факт.

Смотри-ка, всего минуту назад он отставал на круг.

14 БЕСКОНЕЧНЫЕ БИТВЫ — 1

«ЧТО НИ ШАГ, ТО НОВАЯ БИТВА».

Любители ролевых игр, а также игр в жанре action, если вы не знаете, как продлить сладостные минуты вашего нахождения в игре, имейте в виду: неожиданные поединки с противником, подстерегающие на каждом шагу, могут и надоесть! Если же вы поймаете себя на том, что вам это нравится — внимание! — вы на пути в психушку.

15 БЕСКОНЕЧНЫЕ БИТВЫ — 2

«ЭЙ ТЫ, РАЗВЕ Я НЕ УБИЛ ТЕБЯ УЖЕ РАЗ ДВАДЦАТЬ?»

Чтобы геймеры не скучали, создатели игр то и дело воскрешают монстров, которые старательно усложняют всем жизнь. Это убивает всякое желание воспользоваться минутной передышкой, чтобы полюбоваться поверженным врагом, впрочем, трупы врагов всегда исчезают так молниеносно... Надо же уступать место новым.

16 БЕСКОНЕЧНЫЕ БИТВЫ — 3

«НИЧЕГО, ЕСЛИ Я ТЕБЯ ТОЖЕ БУДУ ЗВАТЬ ДОЛЛИ?»

То, что инопланетяне все на одно лицо, еще ничего. Но то, что у всех хулиганов из банды, с которой вы сражаетесь, одинаковые лица — это уже слишком. Было бы здорово, если бы мы имели возможность самостоятельно выбирать им физиономии. Представьте, какое счастье устранить банду, члены которой удивительно похожи на ваших соседей сверху — тех, что регулярно шумят после полуночи.

Да, все мои враги — привидения, которые всегда возвращаются. Но вернувшись к жизни один раз, что их остановит от возрождения в следующий?

17 MOVE YOUR ASS, СЦУКО!

«СУПЕРГЕРОИ НЕ ПРЫГАЮТ».

Вы управляете сильным и ловким солдатом, который быстро бегает, отлично владеет как холодным, так и огнестрельным оружием, умеет обращаться со взрывчатыми веществами... Но вот перед ним возникает низенькая стеночка высотой с полметра, не больше, которая ставит крест на безупречной репутации нашего отважного вояки: кнопки «прыгать» нет, и он жалко плетется в обход этого «непреодолимого» препятствия.

18 ДОЛОЙ ЗАБЛУЖДЕНИЯ

«ХА! ТЫ НИКОГДА НЕ НАЙДЕШЬ МОЮ АХИЛЛЕСОВУ ПЯТУ!»

Можно перечислить тьму игр, в которых уничтожение зла — не более чем химера. В таких играх головы врагов сделаны из железобетона, а руки из титанового сплава. Их не убить одним выстрелом, а стрельба по ногам не помешает гнаться за вами, как ни в чем не бывало.

19 СТАЛЬНЫЕ ОГРАДЫ И ОГРАДЫ-НЕВИДИМКИ

«МЕНЯ СТОШНИТ НА ОБОЧИНЕ».

Вы участвуете в авторалли. На повороте вы не справились с управлением, и вас несет на небольшую деревянную ограду, которая устанавливает пределы трассы. Вот так раз! Вы врезаетесь в вышеупомянутое ограждение, а оно остается невредимым. И что еще хуже, вы отскакиваете от нее, как резиновый мячик. А во многих играх можно встретить открытые пространства, огороженные невидимой стеной.

20 КОЗЕЛ ОТПУЩЕНИЯ

«ЭТО ТВОЕ ИМЯ НА CHECKPOINTS?»

Вы только что проскочили checkpoint и наказаны тем, что должны вернуться назад, потеряв драгоценное время. Соперники тоже его пропустили, но продолжают ехать как ни в чем не бывало. Вы также замечаете, что соперники, которые уже должны были сойти с трассы, переходят на новый уровень, а вас, как только вы попадаете в тройку лидеров, сразу дисквалифицируют.

21 НА КОЛУ МОЧАЛО, НАЧИНАЙ СНАЧАЛА

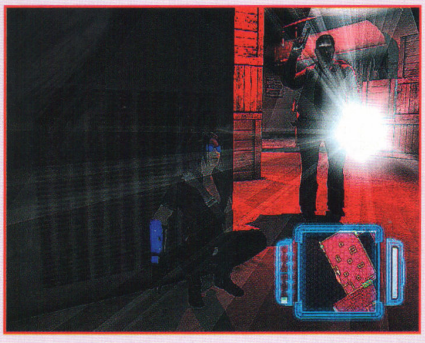
«КАЖЕТСЯ, Я ГДЕ-ТО УЖЕ ЭТО ВИДЕЛ».

Halo стала своего рода чудом в своем жанре: в первой половине игры надо было пройти порядка десяти уровней, чтобы во второй части игры вновь вернуться к этим же уровням. Только теперь их нужно пройти уже другим способом. Существуют также гоночные игры, в которых трассы повторяются в зеркальном отражении. В ролевых играх иногда надо вернуться в какую-нибудь главную башню, в которой вы уже побывали, но зайти в нее с другой стороны. Ощущение deja-vu быстро надоедает.

22 ЧЕЛОВЕК ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ

«СОНАР В ГОЛОВЕ, ИНФРАКРАСНЫЙ ДАТЧИК В ЗАДНИЦЕ, РАДАР В НОСУ».

Если некоторые компьютерные враги совершенно безобидны, то другие — мегаопасны. Они видят вас даже сквозь толстенные стены, слышат, даже если вы шумите не больше, чем мертвец. Короче, они запрограммированы атаковать вас, не подчиняясь никакой логике. Вы их ненавидите? Мы тоже. Почти так же, как врагов-дебилов (см. пункты 5 и 6).



Но... я же не двигался! Я оставался в тени, я выключил все — инфракрасный датчик, радар, прибор ночного видения, чтобы они не производили ни малейшего шума, я даже не пукнул...

23 НЕПОТОПЛЯЕМЫЕ ТВАРИ

«ВРАГ ОБЕЗГЛАВЛЕН, ПОСАЖЕН НА КОЛ, ЧЕТВЕРТОВАН, УБИТ... ЧЕГО ЕЩЕ НАДО?»

«Боссы» в конце игры почти непобедимы. Это вполне себе закономерно. Но «боссы» — человеческие существа, а не всякие там роботы-железки, должны же умирать при «нормальных» раскладах, а не когда в них выпущено как минимум 300 пуль. Еще примеры: мутанты, которые погибают, только если вы их расчленяете; или инопланетяне, у которых уязвима только макушка головы и которые падают, только если попасть ракетой в каждую коленную чашечку... Не слишком ли изощренно?

24 БОГАТЫЙ УРОЖАЙ

«НЯМ-НЯМ, БРИЛЛИАНТ. НЯМ-НЯМ, ЯБЛОКО. НЯМ-НЯМ, ЗОЛОТОЙ СЛИТОК».

Нам всегда было трудно понять привлекательность таких вещей, как монетки, кристаллы, фрукты и тому подобные летающие над головой штуковины, которые надо собирать тысячами в большинстве платформеров. И все это ради одной жалкой дополнительной жизни или крошечного бонуса. А кто-то даже хвастается, что собрал все!

25 НЕТ-НЕТ, НЕ ПЕРЕКЛЮЧАЙТЕ

«92-Й РАЗ ДЕМОНСТРИРУЮ ВАМ СИТУАЦИЮ».

В некоторых играх вступительные («киношные») ролики очень хороши, в некоторых — просто ужасны. Раздражает то, что их нельзя выключить. Особенно противно, когда перед вами сложный этап, который с первого раза не пройти, а перед ним длиннющий ролик, который приходится смотреть снова и снова... Причем в большинстве случаев эти ролики все-таки ужасны.

26 ЕЩЕ ЧУТЬ-ЧУТЬ И МОЖНО БУДЕТ ПЕРЕДОХНУТЬ — 1

«ВНИМАНИЕ: БЛИЖАЙШАЯ ОСТАНОВКА ЧЕРЕЗ 500 КМ. СЛЕДУЮЩАЯ — В 100 МЕТРАХ ОТ ПЕРВОЙ».

Если в некоторых исключительных играх можно приостановить игру там и тогда, где и когда это необходимо, то в большинстве игр все зависит от специальных мест, редких и труднонаходимых (вспомните Resident Evil). Впрочем, не раз мы замечали, что эти места «разбросаны» по игре абсолютно хаотично, так, что одни совсем близко друг от друга, а другие очень далеко. Если же вы ошибаетесь и пытаетесь сохранить игру не в том месте, где это можно сделать, вас отбрасывают на несколько уровней назад. Увы, это бывает сплошь и рядом. Такое вот безобразие.

27 ЕЩЕ ЧУТЬ-ЧУТЬ И МОЖНО БУДЕТ ПЕРЕДОХНУТЬ — 2

«ТЫ УВЕРЕН? АБСОЛЮТНО? НА ВСЕ СТО? ТОЧНО-ТОЧНО?»

«Нажмите на А», чтобы сохранить игру». Хорошо. «Вы уверены, что хотите сохранить эту игру?» Да. «Ваша предыдущая сохраненная игра будет аннулирована. Вы ДЕЙСТВИТЕЛЬНО уверены?» Да, черт возьми! «Вы сохранили игру. Хотите закончить?» Нет, я хочу продолжить. «Вы уверены? Если да, нажмите на В». Да, я уверен. Черт, нажал на А! «Ваша игра уже была сохранена ранее. Вы хотите от нее отказаться? Тогда нажмите...»
К ЧЕРТОВОЙ МАТЕРИ ЭТО ВСЕ!

28 НЕ ЛОМАЙ ГОЛОВУ

«НУ КОНЕЧНО! ВСЕГО-ТО НАДО БЫЛО ЗАСУНУТЬ ЭТУ СЛОМАННУЮ ШТУКОВИНУ В ПЛЕШИВОГО ВЕРБЛЮДА, ТОГДА ВЕНТИЛЯЦИОННАЯ РЕШЕТКА ОТКРЫЛАСЬ БЫ».

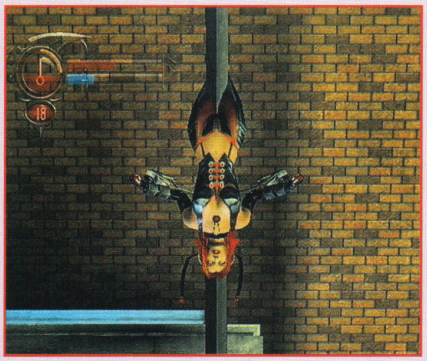
Издатели игр должны доплачивать авторам адвенчур, а также всех игр, в которых есть загадки, за их решения. По-другому никак — слишком уж много стало нелогичных и «кривых» головоломок. Вам часто приходится действовать инстинктивно, потому что невозможно с помощью разума догадаться, что нужно, например, воткнуть шпагу в куст, вытащить из него доску, стереть с нее то, что там написано, и только тогда найти способ расшифровки карты ацтеков.

29 ОБУЗДАЙ СВОЮ СТРАСТЬ

«ТЕПЕРЬ У МЕНЯ ПОЛУЧАЕТСЯ МАСТУРБИРОВАТЬ ТОЛЬКО ПЕРЕД PLAYSTATION».

Вот она, эта ваша свобода: дороги, ведущие в тупики, бесполезные дополнительные задания, ненужные места, куда вы попадаете только после длительного поиска специального ценного предмета...

Запихивая в игры толпы сладострастных девиц, разработчики рискуют здоровой сексуальной жизнью большинства молодых игроков. Их будут привлекать не девушки из плоти и крови, а виртуальные супердивы. Хотите получить большую прибыль? Делайте инвестиции в sex toys, вдохновляемые видеоиграми!



О да, давай, детка, качни-ка своими прелестями... вот так... еще... да, да, да-а-а-а...

30 ЧТО НОВОГО, ДОКТОР?

«А В ЭТОЙ ИГРЕ ОН ПУКАЕТ, ЕСЛИ НАЖАТЬ НА [R1 + L2 + треугольник]».

И не счесть игр, для которых то и дело выпускают продолжения, воспроизводящие оригинал и отличающиеся от него только 2-3 нововведениями, которые чаще всего оказываются полным фуфлом. Эксклюзив, понимаешь! Продолжение предлагает три новых вида оружия! Например, Ваше благородие теперь имеет способность пукать, чтобы вызывать удушье у врагов! И если игра вам очень напоминает предыдущую, всмотритесь: мы поменяли цвет стен!

31 СМЕРТЬ КОММЕНТАТОРУ!

«КТО ЗАБЫЛ В ОПЦИЯХ ОТКЛЮЧИТЬ КОММЕНТАРИИ?»

Комментарии так часто полны пошлостей и повторов... Они нам наскучили. Есть и такие, которые заглушают музыкальный фон, в частности, в симуляторах сноуборда, скейта и других экстремальных видах спорта. Не забудем упомянуть и запаздывающие комментарии, к которым нас приучил сериал Pro Evolution Soccer. Но что хорошего в спортивных комментариях, так это то, что их можно отключить.

32 ДОЛОЙ ДЕТАЛИ!

«НЕ РАССКАЗЫВАЙ МНЕ О СЕБЕ НИЧЕГО, Я СОБИРАЮСЬ ТЕБЯ УБИТЬ».

В самом деле, зачем в файтингах все эти глупые псевдоистории, шитые белыми нитками, которые впихивают между двумя битвами, или эти биографические данные персонажей? Господа разработчики, не утруждайте себя написанием историй ваших вояк, мы их не читаем и читать не будем. Зачем вы так изощряетесь, придумывая им все, вплоть до группы крови, хобби и т.п.? И последнее: когда мы их видим на экране, единственное желание, которое возникает – убить того, кто все это придумал.

33 СИНДРОМ КОНЦА СВЕТА — 1

«ПАДЕНИЯ МЕТЕОРИТА НА ЗЕМЛЮ УДАЛОСЬ ИЗБЕЖАТЬ БЛАГОДАРЯ ВАМ».

Без сомнения, компьютерные игры созданы для того, чтобы человек с их помощью мог ненадолго ускользнуть от реальности, чтобы он мог перевоплотиться в кого-то, кого никогда не было и не будет в реальной жизни. И все же смешно, когда лишь один единственный человек во всей вселенной (герой игры, разумеется, то есть вы) может в одиночку победить Зло/полчища инопланетян/террористические организации и т.д. Такая патетика просто смехотворна. Все это притянуто за уши, неоригинально, но без конца используется сценаристами игр.

Аллегория Избитого Клише собственной персоной. Щас мы разберемся с этим атавизмом... Но имя им Легион!

34 СИНДРОМ КОНЦА СВЕТА — 2

«ОН СЛОМАЛ НОГОТЬ, ЭТО ЕГО ВЗБЕСИЛО, И ОН РЕШИЛ УНИЧТОЖИТЬ ВСЕЛЕННУЮ».

Вот водопроводчик, который должен по воле его экстраординарной судьбы спасти принцессу. Вот прохожий, случайно оказавшийся в окружении мутантов, он должен найти и обезвредить секретную лабораторию на далекой неизведанной планете... Сценаристы видеоигр постоянно используют избитые клише, неожиданные развязки, которые уже никого не удивляют, или амплуа героев, заимствованные из кинофильмов (хорошо еще, не из порнофильмов).

35 ПРОВАЛЫ ПАМЯТИ

«ПРЕДОХРАНЯЙТЕСЬ».

Вот он – момент истины: вы часами играли в новую игру, прошли уже не одно испытание, собираетесь сделать небольшой перерыв и пытаетесь сохранить игру. Но карта памяти уже переполнена, а заменить ее во время игры нельзя. Или батарейка портативной консоли отдает богу душу, а вы еще не успели сохранить игру. Или «накрылся» жесткий диск. Или вы уже сохранили на этой карте памяти Soul Calibur III... Иногда мы даже начинаем жалеть о том, что время «старых» игр прошло – всего-то надо было запомнить (ну или, так и быть, записать) немыслимой длины буквенно-цифровой код, и пожалуйста – продолжайте себе с того самого места, где остановились.

36 ДОЛГО-ДОЛГО ТЯНЕТСЯ ДОЛГАЯ ЖИЗНЬ

«ЕЩЕ ЧУТЬ БОЛЬШЕ 50 ЭТАПОВ – И ВЫ ПРОШЛИ НАШ ЭКШН».

В большинстве игр именно так: чем ближе к концу, тем больше препятствий возникает перед вами. То бесконечный лабиринт отнимает у вас время, то какой-то дурацкий персонаж не дает пройти, то суперсильный враг заставляет отступать. Короче, разработчики всегда придумают что-то, чтобы испортить вам последние минуты игры.

37 ИЛЛЮЗОРНАЯ СВОБОДА

«НАЛЕВО ПОЙДЕШЬ – КОНЯ НАЙДЕШЬ, НАПРАВО ПОЙДЕШЬ – НЕВЕСТУ ДОБУДЕШЬ, ПРЯМО ПОЙДЕШЬ...»

«Играйте в нашу игру, в ней предоставлена огромная свобода действий!» – гласит реклама. Убей себя об стену, копирайтер! Вот она, эта ваша свобода: дороги, ведущие в тупики, бесполезные дополнительные задания, ненужные места, куда вы попадаете только после длительного поиска специального ценного предмета, и т.п. Линейность – это вынужденная необходимость!

38 ПО-О-О-ОЛНЫЕ КАРМАНЫ...

«КУДА Я ПОЛОЖИЛ СВОЙ МОТОЦИКЛ, В КАРМАН РУБАШКИ ИЛИ ШТАНОВ?»

Пусть герои FPS и некоторых адвенчур объяснят нам, как они умудряются тащить на себе сразу два пистолета, ружье, портативный гранатомет, двадцать гранат, пулемет, два «Узи», десять аптечек, и при этом и бегать, и прыгать. И хоть бы дыхание сбилось, так нет же...

39 УДАР, ЕЩЕ УДАР!

«ГОЛОВА, РУКИ, ЯЙЦА – НЕВАЖНО».

Когда же появится игра, в которой место нанесения удара действительно принималось бы в расчет? Вам не кажется неправильным, что живучесть бойцов определяется этой дурацкой «полоской жизни». Небольшой поджопник отнимает столько жизни, как если бы это был удар по яйцам.

Но где же ты прячешь свои яйца? Нет такого места на тебе, куда бы я не ударил, а твой голос все такой же низкий и бархатистый!

40 ЭТО ВСЕ?

«МОЛОДЕЦ! ВОЗЬМИ С ПОЛКИ ПИРОЖОК».

Последняя капля! Вы потратили полжизни на преодоление всех препятствий, на решение запутаннейших загадок, на спасение мира, а вас, в лучшем случае, вознаградят небольшим роликом или ненужным бонусом. Да ордена надо давать тем бесстрашным парням, которые прошли игру до конца! Или показывать в вечерних новостях по Первому каналу. Или пусть издатели игр присылают им на дом стриптизерш!

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Microsoft game studios

LIONHEAD STUDIOS

Games for Windows
Microsoft Windows XP

1С® ФИРМА "1С"

FABLE

THE LOST CHAPTERS

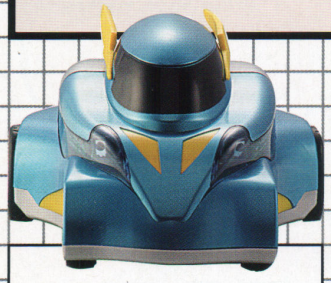
ABSOLUTE GAMES
СДЕЛАНО В РОССИИ

"... яркая, увлекательная, веселая игра
с уникальной атмосферой и новаторским
подходом к законам жанра заслуживает оваций.
И, конечно же, повторного прохождения... "
AG.ru

© 2005 Lionhead Studios Limited. Все права защищены. Lionhead, логотип Lionhead и Fable являются охраняемыми товарными знаками Lionhead Studios Limited. Игра издается и распространяется Microsoft Corporation.
© 2005 Microsoft Corporation. Все права защищены. Microsoft, эмблема Microsoft Game Studios и эмблема Windows являются охраняемыми товарными знаками Microsoft Corporation в США и других странах.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

ИГРУШКИ

ДЛЯ ТЕБЯ И ДЛЯ НЕЕ



ПУЛЬТ РАДИОУПРАВЛЕНИЯ С ИНФРАКРАСНЫМ ПЕРЕДАТЧИКОМ

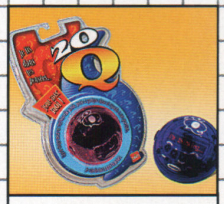
METERO FICTION

Metero fiction заслуживает свое место в нашем списке благодаря своей инновационной технологии, хоть и предназначается скорее для детей. Эксклюзивная «машинка» от **Majorette** разработана с помощью оригинальной французской технологии (cocorico) и управляется с помощью луча света, которым на полу рисуют ее маршрут. Удивительно!
Изготовитель: Majorette
Сайт: www.majorette.com
Цена: около €50

ПО ЗЕМЛЕ КАК ПО МОРЮ

SPLASH WHEELER

Последнее поколение радиоуправляемых аппаратов представлено амфибией от **Lansay**. Это маленькая бомба, доступная всем. Машинка неистово преодолевает водные преграды и выбирается на сушу, обрызгав все вокруг. Условие – должен быть штиль. 100% веселье!
Изготовитель: Lansay
Сайт: www.lansay.fr
Цена: около €75



УМНЫЙ КОЛОБОК!

20Q

Этот маленький шар, оснащенный экраном, бросает вам вызов. Загадайте про себя одно слово и отвечайте на 20 вопросов, которые задаст шар, а он угадает задуманное вами слово благодаря своему удивительному уму. Работает дьявольски точно. Первая игрушка, на которую подсаживаются и взрослые, и дети.
Изготовитель: Goliath
Сайт: www.20Q.com
Цена: около €20

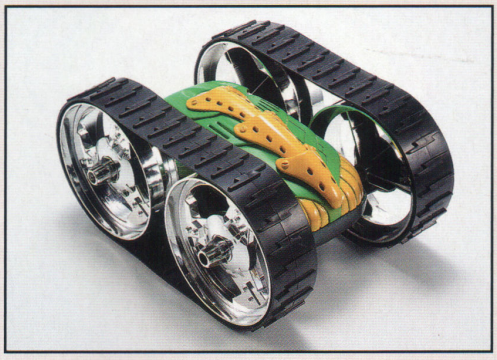
РОЖДЕСТВЕНСКАЯ ИГРУШКА

ROBORAPTOR

Безусловный успех этого года. Робот-динозавр очень реалистичен в своих движениях. Он может следить за чем-нибудь и реагировать в зависимости от настроения: агрессивно, робко или ласково. Создание, которое будет пугать вашу кошку, развлекать ваших детей и радовать вас!
Изготовитель: WowWee
Сайт: www.evolutionshops.com
Цена: около €100

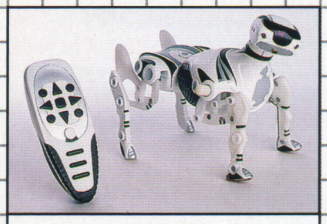
САМАЯ БОЛЬШАЯ ИГРУШКА
ROBOSAPIEN V2

Вот последняя модель роботов от **WowWee**, улучшенный вариант **Robosapien** прошлого года. Он стал больше, умеет выполнять множество функций, садиться и вставать (теперь у него 14 моторчиков), распознавать формы и цвета, следить за вашими движениями, обходить препятствия, говорить и отвечать, поднимать предметы. Его можно программировать, и он сможет управлять **Roboraptor** и **Robodog**. Его пульт отныне стоит двух геймпадов Xbox... Просто волшебство!
Изготовитель: WowWee
Сайт: www.evolutionshops.com
Цена: около €300



СТРАННАЯ МАШИНА
CRAZY CRAWL

Новая серия машин **crawl** состоит из инопланетных машин, таких как **Crazy crawl**. Эта быстрая и нервозная «машинка» способна выделывать зрелищные пируэты. Ее можно запускать на любой поверхности и делать с ней все, что угодно. **Crazy crawl** всегда придумает, как выбраться. Блестяще!
Изготовитель: Majorette
Сайт: www.majorette.com
Цена: около €40



ПЕРВАЯ ВСТРЕЧА
ROBODOG

Самый маленький из роботов **WowWee**, но и самый самостоятельный. Как настоящая собака, он изучит территорию, прежде чем почувствовать себя как дома. Он ходит, бегает, прыгает, садится, катается на спине, нюхает и чешет за ухом, как настоящий пес. Вы можете научить его вертеться. Им можно управлять с помощью пульта!
Изготовитель: WowWee
Сайт: www.evolutionshops.com
Цена: около €70

BMW 130i

АВТОМОБИЛЬ МЕСЯЦА

«Шестерка» как она есть

Максимальная мощность: 265 л.с. при 6600 об./мин
Задний привод. Максимальная скорость: до 250км/ч

Хоть рядный 6-цилиндровый двигатель и является фирменным у BMW, все же удивительно видеть его модификацию у 3.0-литровой «единички» из первой серии. Трехлитровый мотор выдает 265 лошадиных сил, красная зона тахометра начинается с 8000 об/мин – настоящее удовольствие для тех, кому повезет сесть за руль этого авто. Это компактный пятидверный хэтчбек, превосходный двигатель которого идеально сочетается с уникальной концепцией автомобиля. Задний привод, новейшая технология ходовой части и сбалансированная развесовка по осям создают условия для исключительной динамичности, курсовой устойчивости и точности рулевого управления. Технически подкованным поклонникам BMW будет интересно узнать, что и система бесступенчатого регулирования хода клапанов VALVETRONIC, и бесступенчатая регулировка фаз газораспределения VANOS здесь присутствуют. Заметно расширились функции системы динамического контроля устойчивости (DSC): она может просушить тормозные механизмы, подводя короткими импульсами колодки к дискам, скомпенсировать снижение эффективности торможения при перегреве тормозов, облегчить водителю движение в гору, исполнять роль антипробуксовочной системы и электронной блокировки дифференциала, оптимально распределить усилие при торможении в поворотах. При этом на панель приборов выведены непрерывная индикация износа тормозных колодок и индикация утечки воздуха в шинах (RPA). С этой «единичкой» праздник теперь каждый день! Короче, все работает, и работает хорошо. И спасибо электронике, которая теперь умеет исправлять ошибки, присущие такому типу трансмиссии, и сохраняет спортивные качества автомобиля.

Что касается внутренней отделки, то в этой модели класса люкс нет недостатков. Кожа прекрасно гармонирует с деревом, создавая удивительное сочетание спортивности и высокого стиля. Но в базовой комплектации остаются еще пробелы. Что же касается звучания мотора, то просто-таки хочется ехать с опущенными стеклами! Потому что звуконепроницаемость салона не позволяет наслаждаться этой музыкой. BMW 130i – для тех, кто по-настоящему любит сидеть за рулем. Те же, кто предпочитают более практичные авто, порадуются дизельной версии, которая внешне ничем не отличается от достаточно скромной 130i.

Спрашивайте в киосках свежий номер PlayStation 2 Official Magazine Россия

Marc Ecko's Getting Up: Contents under Pressure
Революция как искусство

Project Zero
Страшная сказка, основанная на японском фольклоре. Все ли в ней ложь?

Rogue Galaxy
Cel-shading, одноглазые пираты и грудастые женщины на корабле — все, что нужно для создания успешной RPG

Олимпийские провалы
История пролетов и падений проектов "про Олимпиаду"

Зверюшки на миллиард
Ежики, лисички, бандикуты, еноты, ящерки, бегемотики - эти живые консольные талисманы стали легендами. Вспоминаем их поименно

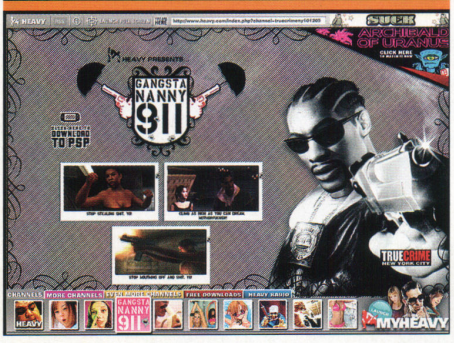
+ 8 демо-версий на диске!

The Stengazeta

ВИКТОР ЗУЕВ,
бывший и. о. главного редактора

Исполнявший обязанности главного редактора XS Magazine Виктор Зуев (крайний слева), более известный под псевдонимом Виктор Перестукин, перешел на работу в журнал, пишущий исключительно об играх для PC. Ему на смену приходит тандем Олег Коровин — Миша Огородников (в центре — справа). Мы желаем Вите успехов на новом месте. Увидимся!

INTERNET



Тяжелый случай. Клиника!

Тем, кто понимает по-английски, мы предлагаем американский сайт, сделанный в стиле интерактивного телевидения с безбашенными программами на чумовых каналах (если не загрузится www.heavy.com, набирайте http://www.heavy.com/heavy.php). Одна из фишек Heavy – извратить видеоигры, заменяя оригинальную озвучку на прикольную, как это сделал Гоблин с известными фильмами. Так, Gangsta Nanny 911 – это сериал на основе некоторых частей игры True Crime NY. Канал Must Stream TV предлагает такие же безумства на основе игр Gun, Shadow of the Colossus, Tony Hawk, Fahrenheit и многих других... Здесь можно найти и The Best of Americas Funnest Video, или по-другому – VideoGag, которую по нашему телевидению вы увидите через пять лет, Human TIVO, телеканал «people», Fresh Baked Videos, любительское видео, Empty Vee, самые безумные вещи американского телевидения, анимацию и чудовищный трэшак. В Contagious Viral Video Mayhem представлено самое популярное видео Интернета, например, Stinky Bush, где собраны все маразмы Джорджа Буша, или Sith Happens – рассказ о тупизмах из Star Wars. Нам, например, больше всего понравился канал Booya Sexy Time... но мы не будем вам обо всем рассказывать, ведь лучше один раз увидеть, чем сто раз прочитать... Короче, если вам нравятся нестандартные сайты, заходите на Heavy, не пожалеете. Помимо всего прочего, этот сайт хорошо продуман и содержит тонны спецвидео для PSP или Ipod Video.

ЭКС-ЭС МЭГЭЗИН. ЖУРНАЛ ДЛЯ НАТУРАЛЬНЫХ ИГРОКОВ

реклама

1C	4-я обложка
1C	105
ASRock	1
ASUS	9
FoxConn	11
GamePark	3-я обложка
Multimedia Club	13
PlayStation2 Official Magazine Россия	109
Soft Club	17
Sony	91
Vellod Impex	37
Vellod Impex	41
Vellod Impex	85
Vellod Impex	99
Акелла и Vellod Impex	2-3
Акелла	2-я обложка
Акелла	19
Акелла	45
Акелла	87
Союз	93

Здесь могла бы быть ваша реклама...

Телефоны отдела рекламы XS Magazine: (095) 589-11-15, 504-18-63

XS MAGAZINE

ЭКС-ЭС Мэгэзин. Журнал для натуральных геймеров

№ 4-5 (16-17) апрель-май 2006

Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия.

ПИ №ФС77-19554
от 14.02.2005

Выходит 1 раз в месяц

Учредитель и издатель
ЗАО «Solitary Publishing»

SOLITARY PUBLISHING

Генеральный директор
Александр Ефимов
alexander_efimov@solitary.ru

ТИРАЖ
42 000 экз.

РЕДАКЦИЯ

И. о. главного редактора
Виктор Зуев
viktor_zuev@solitary.ru

Арт-директор
Миша Огородников
mikhail_ogorodnikov@solitary.ru

Редактор
Олег Коровин

Литературный редактор
Марина Волнорезова

Ведущий дизайнер
Сергей Соломоник

Дизайнер
Екатерина Скопина

Над номером работали:
Сергей Греку, Евгений Закиров, Роман Иванцов, Альберт Колеров, Стефан Лавуазар, Дидье Латиль, Олег Майзеров, Сергей Могуч, Евгения Сафронова, Святослав Торик, Всеволод Царев, Сергей Штепа

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Руководитель отдела
Евгений Абдрашитов
evgeny_abdrashitov@solitary.ru
тел. 504-18-63

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Руководитель отдела
Александр Ефимов
distrib@solitary.ru

ТИПОГРАФИЯ
OY «ScanWeb»
Korjaalankatu 27, 45100,
Kouvola, Finland, 246

Журнал распространяется бесплатно на бортах регулярных рейсов авиакомпаний «Сибирь» и «ГТК Россия».

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не редактируются и не корректируются. При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на XS Magazine строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

Ждем писем читателей по адресу:
xs@solitary.ru
127287 г. Москва, а/я 24,
XS Magazine

ЦЕНА СВОБОДНАЯ

подписка

В стоимость подписки уже включена почтовая доставка заказными бандеролями.

- Чтобы подписаться, нужно вырезать (или воспользоваться ксерокопией), заполнить и отнести в ближайшее отделение связи прилагающуюся квитанцию.
- При заполнении необходимо разборчиво указать:
  - *название организации*
  - *получателя*
  - *почтовый индекс*
  - *адрес для доставки*
  - *количество номеров*
  - *сумму вашего заказа*
- При оплате платежным поручением вам необходимо отправить заявку на подписку и затребовать счет к оплате любым удобным способом.
- Оплату необходимо произвести до первого числа подписного месяца. Подписка производится только на территории Российской Федерации.
- Копию оплаченной квитанции вы должны выслать в адрес редакции XS Magazine: 125183, Москва, ул. Генерала Рычагова, д. 26. Телефон: (095) 154-98-47 Телефон/Факс: (095) 589-11-15 E-mail: subscribe@solitary.ru

Стоимость одного номера	135 р.	• Оплата по этой квитанции действительна до 30 июня 2006 года.
Стоимость подписки на полгода (6 месяцев)	810 р.	
Стоимость подписки на 1 год	1620 р.	

ИЗВЕЩЕНИЕ

ЗАО «Солитари Паблишинг» ИНН 7705625678 КПП 770501001
р\с 40702810538090113308 в Сбербанке России г. Москва
Мещанское ОСБ 7811 БИК 044525225 к\с 30101810400000000225

ФИО: _____

Адрес для доставки: _____

_____

_____

Подписка на журнал «XS Magazine»
С №_____ по № _____

КАССИР

Плательщик (подпись):

Сумма, руб.

КВИТАНЦИЯ

ЗАО «Солитари Паблишинг» ИНН 7705625678 КПП 770501001
р\с 40702810538090113308 в Сбербанке России г. Москва
Мещанское ОСБ 7811 БИК 044525225 к\с 30101810400000000225

ФИО: _____

Адрес для доставки: _____

_____

_____

Подписка на журнал «XS Magazine»
С №_____ по № _____

КАССИР

Плательщик (подпись):

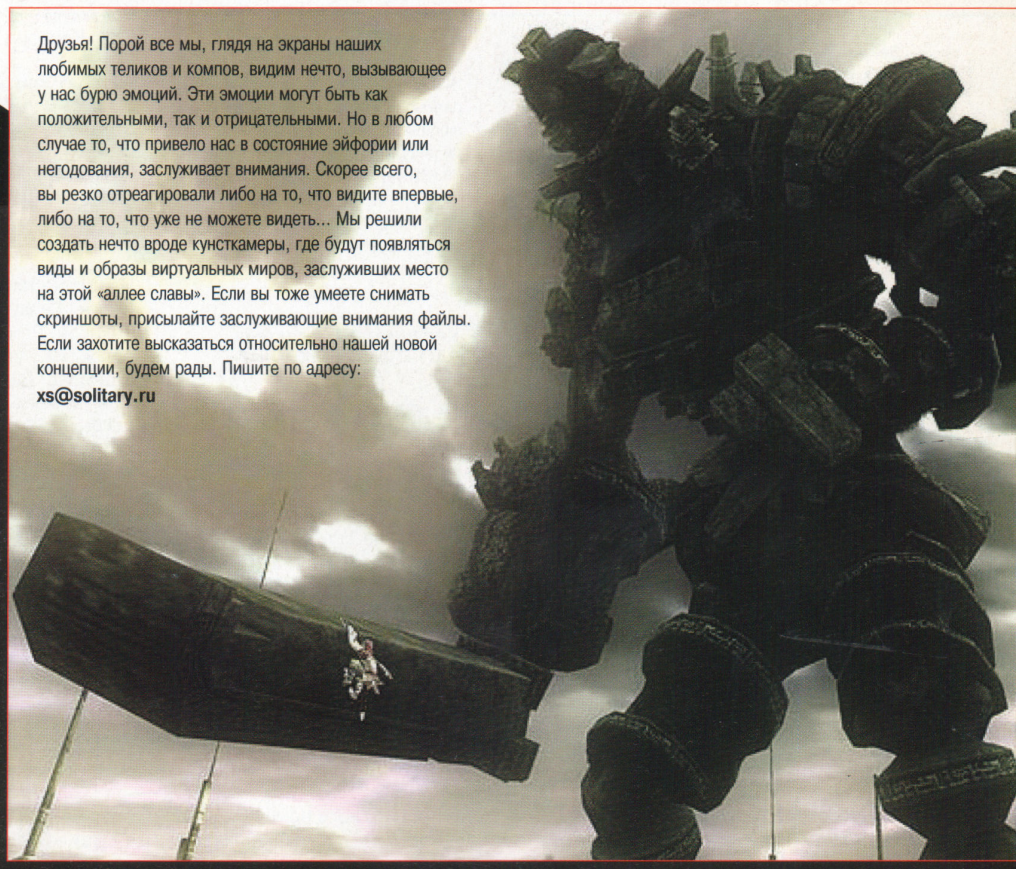
Сумма, руб.

ЯЗЫКОМ ПИКСЕЛОВ И ПОЛИГОНОВ

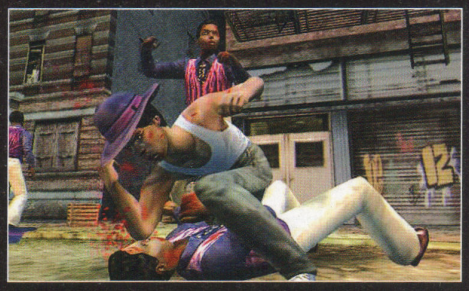
Друзья! Порой все мы, глядя на экраны наших любимых теликов и компов, видим нечто, вызывающее у нас бурю эмоций. Эти эмоции могут быть как положительными, так и отрицательными. Но в любом случае то, что привело нас в состояние эйфории или негодования, заслуживает внимания. Скорее всего, вы резко отреагировали либо на то, что видите впервые, либо на то, что уже не можете видеть... Мы решили создать нечто вроде кунсткамеры, где будут появляться виды и образы виртуальных миров, заслуживших место на этой «аллее славы». Если вы тоже умеете снимать скриншоты, присылайте заслуживающие внимания файлы. Если захотите высказаться относительно нашей новой концепции, будем рады. Пишите по адресу: **xs@solitary.ru**

Dead or Alive 4 нельзя назвать файтингом. Это настоящее пип-шоу.

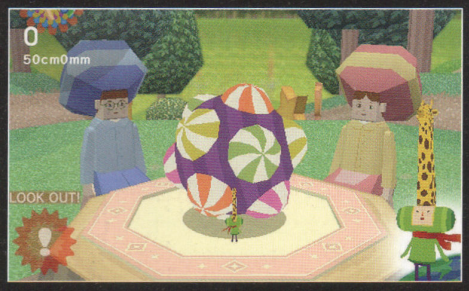
Devil May Cry 3. Голубая луна всему виной, все в округе говорили...



Shadow of the Colossus. Колосс не натуралистичен! Где гигантский член?!



The Warriors. Знает ли о существовании этой игры министр внутренних дел?



We Love Katamari – симулятор навозного жука. Присоединяйтесь.

Карлики из World of Warcraft – самые мерзкие существа на свете.

Resident Evil 4. Вот что бывает, когда хочешь произвести впечатление на быдло.

Godfather – игра, где для вас звучат голоса умерших актеров.

Project Zero 3. Призраки не покидают наш мир. Призраки хотят маленьких девочек.

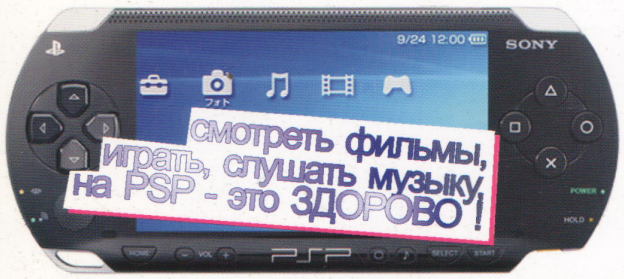
GamePark®

Сеть специализированных магазинов видеоигр

Заходи и выбирай свое!

ЛУЧШИЕ КОНСОЛИ

СУПЕР НОВИНКА !!! PSP



Microsoft® XBOX

PS2

NINTENDO DS™

GAME BOY ADVANCE

...а на сайте больше!
gamepark.ru

ЛУЧШИЕ ИГРЫ

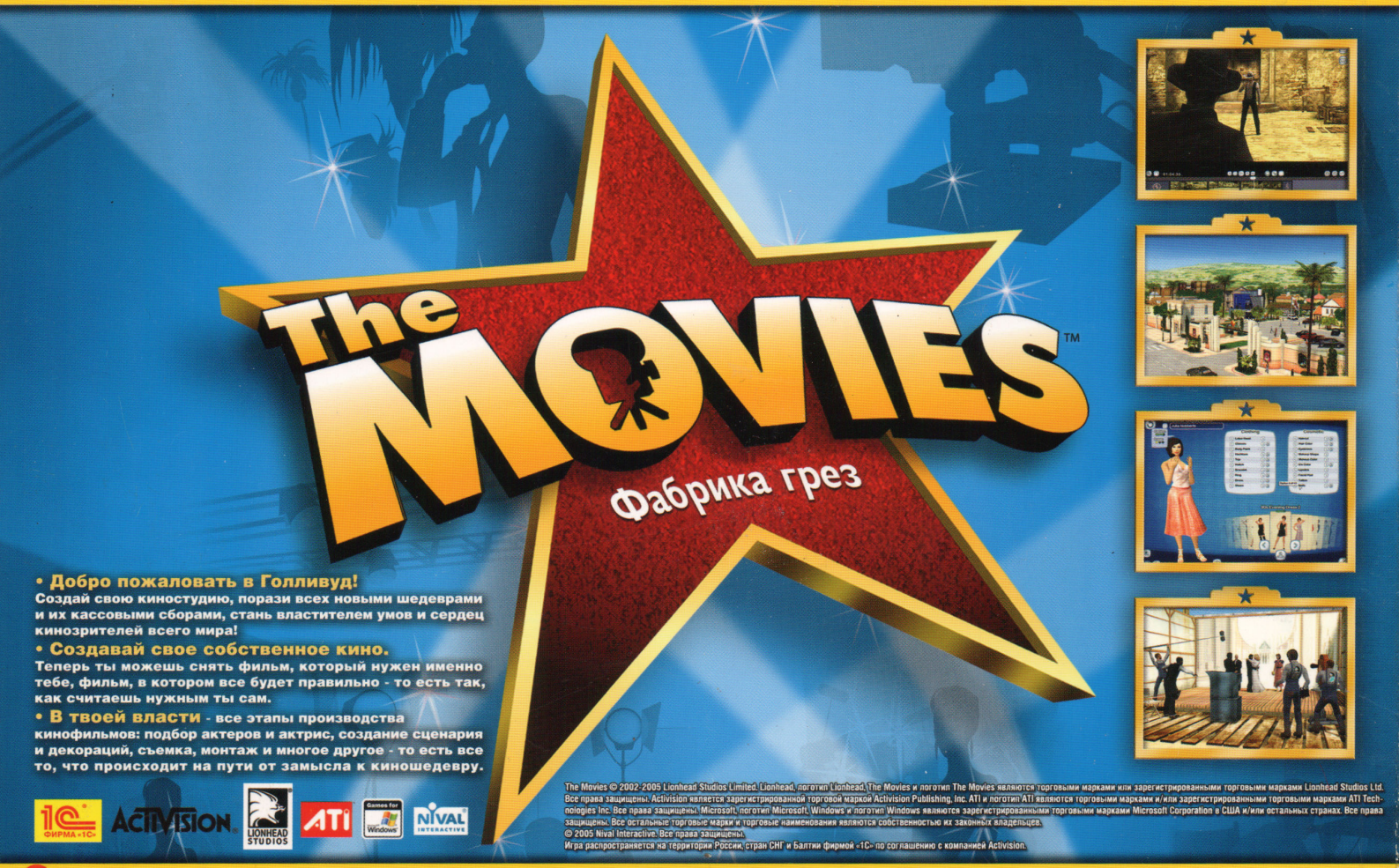
Имей выбор, знай где брать!

гарантия, доставка, огромный выбор, низкие цены, кредит

(095) 142-56-65
(095) 142-55-35

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ 1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru



• **Добро пожаловать в Голливуд!**
Создай свою киностудию, порази всех новыми шедеврами и их кассовыми сборами, стань властителем умов и сердец кинозрителей всего мира!

• **Создавай свое собственное кино.**
Теперь ты можешь снять фильм, который нужен именно тебе, фильм, в котором все будет правильно - то есть так, как считаешь нужным ты сам.

• **В твоей власти** - **все этапы производства кинофильмов: подбор актеров и актрис, создание сценария и декораций, съемка, монтаж и многое другое - то есть все то, что происходит на пути от замысла к киношедевру.**

1С ФИРМА «1С» ACTIVISION LIONHEAD STUDIOS ATI Games for Windows NIVAL INTERACTIVE

The Movies © 2002-2005 Lionhead Studios Limited. Lionhead, логотип Lionhead, The Movies и логотип The Movies являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками Lionhead Studios Ltd. Все права защищены. Activision является зарегистрированной торговой маркой Activision Publishing, Inc. ATI и логотип ATI являются торговыми марками и/или зарегистрированными торговыми марками ATI Technologies Inc. Все права защищены. Microsoft, логотип Microsoft, Windows и логотип Windows являются зарегистрированными торговыми марками Microsoft Corporation в США и/или остальных странах. Все права защищены. Все остальные торговые марки и торговые наименования являются собственностью их законных владельцев.
© 2005 Nival Interactive. Все права защищены.
Игра распространяется на территории России, стран СНГ и Балтии фирмой «1С» по соглашению с компанией Activision.

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
Магазины сети "Чистый софт":
ТЦ"Меридиан", ул. Миклухо-Маклая д. 37;
ТЦ "Меридиан", Рязанский пр-кт 28, ;
ТЦ "Черемушки", пав. 2Е-21 ул. Профсоюзная, 56;
ТЦ "Буденовский", пав. А-2 пр. Буденого, 53, стр 2 ;
ТЦ "Горбушкин двор", пав. Б2-166, Багратионовский пр., 7, к. 3;
ТЦ "Твой Дом" этаж 2, 24 км. МКАД;
ТЦ "Перекресток", Дмитровское шоссе 13;
ТЦ "Семеновский", пав. Д-03, Семеновская площадь д. 1;
ул. Шоссейная, 11;
1-я ул. Энтузиастов, 12а;
ул. Новый Арбат, 17;
ул. Профсоюзная д.128,кор.3;
м. Марьино ТК, пав.№19;
ул. Люблинская, 4а;
Беренгов пр, 8/1;
ул. М. Бирюзова, вл. 17;
Смольная,24,«а»;
Б.Ордынка,19, стр. 2;
Ленинградский проспект дом 56/2;
Стратонавтов 9;
Бол. Якиманка 26. Дом игрушки;
Русаковская ул. 27 Дом книги в Сокольниках;
Новослободская ул. 16;
3-ий Добрынинский пер 3\5 кор 1;
Ленинский проспект д 62/1;
Руставели, 1;
Ломоносовский пр-кт 23;
Братиславская ул 13;
Новая Басманная 31 стр 1;
Ивана Франко 38 кор 1;
Ярославское шоссе д. 54;
Полянка д. 28;
Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект,16;
Марксистская д 3 (маг Планета);
Нижняя Красносельская 45 кв 41;
Ярцевская 19;
Земляной Вал д.2/50;
Сев. Бутово ул. Старокачаловская д. 16;
Огнёвниковская наб. 22/24;
Ленинский проспект 89;
Зеленоград Панфиловский пр-кт корп 1106 Б;
Коровинское шоссе д.20 стр.1;
Нагорный бульвар д.4 к.1;
Аргуновская д4;
Ленинский пр-кт 146;
Ангарская ул. 25 кор 1;
Масницкая ул 17;
Матвеевская ул 20 кор 1

Александров
Красный пер., 10

Астрахань
ул. Савушкина, 51;
ул. Советская, 36;
ул. Ульяновых, 3
ул.Украинская,3 «Перекресток»

Великий Новгород
ул.Большая Санкт-Петербургская д.6\11

Вильнюс
ул. Альгирдо, 10 «AKELOTE ir KO»

Владивосток
ул. Жигур, 46;
ул. Русская, 46 «Планета»;

Владимир
ул. Дворянская, 10;
ул. Дворянская, 11;
Октябрьский пр-т, 47

Волгоград
пр. Ленина, 2-а

Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, "Пассаж"

Воронеж
Ленинский пр-т, 150 ТЦ "Пассаж";
ул.Кольцовская "Лаборатория Развлечений";
Остужевское кольцо "Лаборатория Развлечений"

Геленджик,
ул.Полевая, 33 "Компакт"

Губкин
ул. Дзержинского, 113

Дзержинск
ул. Гайдара, 51а

Днепропетровск
пр. Карла Маркса, 50;
ул. Московская, 1;
пр. Карла Маркса, 46;
ул. Харьковская, 2;
ул. Боброва, 23;
ул. Московская, 3;
ул. Ленина, 1-Б

Екатеринбург
ул. 8 Марта, 82, «Игровой Мир»;
ул. Луначарского 49, «Титаник»;
ул.Радищева 4 магазин «Салон Тим»

Железнодорожный
ТЦ «Юнион» контейнер 71

Жуковский
ул. Гагарина, 24;
ул. Ляшко, 1, цокольный этаж, «Матрица» ;
ул. Чкалова, 1

Ижевск
ул. К. Маркса, 302, м-н «Перекресток»

Иркутск
Чехова 19 «РемБытТехника»;
Ленина 15, «Знание»;
Фурье 8, «ВИД»;
Литвинова 17, «Торговый Комплекс»;
Киевская 2, «CD-Hit»;
Урицкого 13, «Силуэт»;
Партизанская 1, ТД «Hellen»;
Дзержинского 26, «ХобГоблин»;
Урицкого 1, «Детский мир»

Калининград
пл. Победы, 4;
торговая сеть «Монитор»

Калуга
ул. Кирова, 7/47

Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102

Киров
ул. Московская, 11 «Орком»;
ул.К.Маркса, 129;
ул. Московская, 12;
ул. Пролетарская,17А;
ул.Воровского, 71

Киев
ул. Большая Васильковская, 54 «Сказка»

Клин
ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и связь»

Кострома
Красные ряды, магазин «Ай»;
пл. Октябрьская, 1, универмаг "Кострома", 1 этаж, Ai

Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»

Липецк
ул. Ворошилова, 3 «Золотой Диск»

Луганск
ул. Советская, 88 «Протон»;

Лучегорск, Приморский край
4 м.р-н, «Ардис»

Лысьва
ул. Федосеева, 33

Махачкала
ул. М. Ярагского, 67

Миасс
пр. Октября, 31

Минск
ул. Я. Коласа, 1

Нарьян-Мар
ул. Ленина 23 В

Нефтекамск
ул. Ленина, 15

Нефтеюганск
«Россия», мкр. 2, д. 23

Нижний Новгород
ул. Большая Покровская, 74, м-н «Компьютер плюс»;
ул. Веденяпина, 7/9, м-н «Олимпиец»;
ул. Фильченкова, 10 отдел «Компьютер плюс»;
ул. Маслякова, д.5, Салон «Все для бухгалтера»

Новокузнецк
ул. Металлургов, 1, м-н «ПРИВЕТ»

Новосибирск
ул.Гоголя, 42 - «1С:Мультимедиа.Сибирь»

Норильск
ул. Богдана Хмельницкого, 17;
ул.Кирова, 29-4

Одесса
ул. Ленина, 32
ул. Ришельевская, 10 "Антошка"
ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Дом»;
ул. Королева 120 ТЦ «Архипелаг»;
ул. Гастелло, 50 ТЦ «Аэропорт»

Омск
ул. Красный Путь, 9;
Торговый город, 3 радиоряд, 23 место
ул. Котельникова, 12

Первомайский рынок;
Пангрэма-Центр;
Кирова, 12

Орел
Красина, 1

Орск
ул. Краснознаменная, 64;

Павловский-Посад
ул. Кирова, 23

Пенза
ул. Коммунистическая, 28;
ул. М. Горького 37а магазин «Фристайл»

Пермь
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
ул.Ленина, 54. Магазин «Виктория»;
ул.Луначарского, 58
ул. Уинская, 13, ТД"Владимир"
ул. Борчанинова, 13, универсам "79"

Псков
ул. Яна Фабрициуса, 10

Пушкино, МО
Московский проспект,5

Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «Б39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»

Ростов-на-Дону
ул. М.Горького, 143, 4-й этаж, Компания «Эндюро»;
ул. Серафимовича, 53, Магазин «ИГРОПОЛИС»;
пр. Ворошиловский, 56 Магазин "ИГРОПОЛИС"

Самара
Московское шоссе, 28, магазин «Детский мир»;
Московское шоссе, 81А, ТЦ «Парк Хаус»;
ул. Стара Загора, 59, стр. 1, ТЦ «Старозагорский», секция 9;
ул. Стара Загора, 141, ТЦ «Энергия»;
ул. Победы, 131, ТЦ «Теремок»;
ул. Мичурина, 15, ТЦ «Аквариум», 2 этаж, секция 3;
ул. Ленинградская, 63, магазин «Ультра»;
ул. Георгия Димитрова, 7, ТЦ «Орбита»;
пр. Юных Пионеров, 146, книжный магазин «Метида»;
пр. Кирова, 48, ТЦ «Юность», цокольный этаж;
ул. Ульяновская, 18, ТЦ «Вавилон», секция 333

Саранск
ул. Пролетарская, 46;
ул. Большевистская 37/3;
ул. Советская, 65

Сочи
ул. Ленина, 88 «Сириус»

Северодвинск
ул. Плесецкая, 11 ТЦ «Дружба»

Североуральск
ул. Молодежная, 10

С.-Петербург
ул. Седова, д.11
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «ЭКЗиД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
Левашовский пр., 12;
ул.Гончарная, д.13 «ДиксиПро»;
ул. Марата д.8 «КЕЙ»;
ул. Пушкинская, 12, лит. А,
пом 4-Н, «Пайт-Продюсер»;
Московский пр., 2;
7-я линия Васильевского острова, д. 40
Большой пр-т Вас. о-ва, 68
Восстания, 13
Невский проспект, 35

Старый Оскол
мкр. Королева, 28а

Сургут
ул. Ленина, 13;
ул. Энгельса, 11, блок Б, «Диттер»

Тамбов
ул. Советская, 148/45, магазин «ВЕРНИСАЖ»

Тольятти
ул. Революционная, 60, книжный магазин «Метида»;
Приморский б-р, 22, помещение аптеки «Имплозия»

Томск
ул. Иркутский тракт д. 80/1;
ул. Красноармейская 135;
ул. Яковлева, 6;
ул. Иркутский тракт д. 118/1

Тюмень
ул. Республики, 62;
Черкасовский тракт, д 23, ТЦ «Эльдорадо», 2-й этаж

Тында
ул. Кр. Пресня, 33

Уссурийск
ул. Некрасова, 252

Уфа
ул. Лесотехникума, 49, ТСК «Октябрьский»;
ул.50-лет СССР, 47 «Онлайн»;
пр. Октября, 137;
ул. Трамвайная, д. 2/3, ТЦ «Парус», 2-й этаж

Челябинск
ул.Российская, 281

Чусовой
ул. Чайковского, 8

Элиста
ул. Пушкина, 20

Якутск
ул. Орджоникидзе, 20, «Матрица»

Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:
Чистый софт: ТЦ "Черемушки", пав. 1Б-38 и 2Е-21 ул. Профсоюзная, 56; ТЦ "Буденовский", пав. Б-5 пр. Буденого, 53, стр 2; ТЦ "Горбушкин двор", пав. В2-174, Багратионовский пр., 7, к. 3; ТЦ"Беляево", ул. Миклухо-Маклая, 37; Отдел в магазине "Мобайл центр", пр.Мира, 112; Отдел в магазине "Мобайл центр",бульвар Дм. Донского, 8.
Ашан: Пересечение МКАД с Осташковским шоссе, Пересечение МКАД с Калужским шоссе
М-Видео: Славянский б-р 13 стр 1, Декабристов ул. 12, 26-й км МКАД, Русаковская ул. 22, ул. Генерала Белова 35, Профсоюзная, д. 63, Щелковское шоссе 100, Ленинградское шоссе 16 стр1-2, Пр-кт Мира, 91 корп.1, Автозаводская д.11, Чонгарский б-р д.3, корп.2, Маросейка д.6/8 с.1, Столешников пер д. 13/15, Люблинская д. 169, Никольская д.8/1, Бол. Черкизовская д. 1, Измайловский вал д.3, Пятницкая д. 3
Партия: Волгоградский пр-кт ,Д. 1, Калужская пл. д.1, Пресненский Вал д. 7, Земляной вал д.32/34, Мичуринский пр-т д. 45, пр-т Мира д .118А, Брянская д.12, Солянка д.1, Комсомольский пр-кт 27, Ленинский проспект д70/11, Земляной вал 33, Мал. Черкасский пер 2/5, Долгоруковская ул. 40, Ленинградский проспект дом 52, Варшавское шоссе 2, Уральская 1 А, Народного ополчения ул. 22/2
Премьер-Дивижн: «Торговый ряд «Басманный Дворик», ул Профсоюзная 19 ; павильон №5», ул. 13-ая Парковая д.27/4.
Формоза: Трехсвятительский переулок д.2, Сухонская д.7 а, Генерала Белова д.4, Шаболовка д. 61/21, Профсоюзная, д. 98, корп.1, Авиамоторная дом 57
Цифра: Пл. Воровского 1, Пр-кт Буденого 53 ТД Буденовский И-5, Кировоградская ул., д. 15, ТЦ «Электронный рай», пав.эл12к., Тверская 25/9
«ТД «Сэкэ» Алексеевский, Мира пр-кт, 116 , Арбат, Старый Арбат ул., 5/2, ГУМ, Красная пл., 3, Вешняки, ул. Вешняковская д. 20 А, Динамо, Ленинградский пр-кт, 33 А , Жулебино, Хвалынский б-р, 7/11 , Копейка, Мичуринский пр-т, 44, Магнит, Удальцова ул., 42 , Мир, Бибиревская ул., 11, Мир, Дмитровское ш., 43, Мир, Воронежская ул., 7 , Мир, Волгоградский пр., 133, Мир, Профсоюзная ул. 144 (Ядран), Никулино, Вернадского пр-кт, 86, стр. 2 , Перекресток, Алтуфьевское ш., 40 А , Рамстор, Каширское шоссе, 61, стр.2 , Ра мстор, Шереметьевская ул., 60 А, Рамстор, Новочеркасский б-р, д.41, с.4, Рамстор, Митинская ул., 53 , Рамстор, Комсомольская пл., 6, Рамстор, Ярцевская ул., 19 , Рамстор, Часовая ул, 13, Таганка, Верхняя Радищевская ул, 22, Текстильщики, Люблинская ул., 2, ЦУМ, Петровка ул., 2, эт. 6, Юпитер, Новый Арбат ул., 19, стр. 1 , Столица, Кустанайская ул., 6, Крокус-Строгино, 66 км МКАД, Черемушки,Нахимовский пр-кт, 33/2, СМ - Квадрат, Диск, Ленинский д. 11, Столица Ключевая, АВ-Таганка, Мир Печати,